test i konkurs

# Wygraj MOMO - najlepszą kierownicę świata!

# SECRET SERVICE

GRY KOMPUTEROWE

95

LISTOPAD (11/2001)
INDEX 361577
ISSN 1641-7380
CENA 7zł 90gr
(zawiera 7% VAT)

nowy dział
**Gry online**
w Kąciku Grzyba
ZX Spectrum

## Wiggles

dla tej gry zabraknie skali ocen

## Spider-Man
na nowym Manhattanie

## Red Faction
czerwona fala zalewa świat

## Commandos 2
po wielkiemu cichuśku, albo ciupasem

## Pokemon Project Studio
exclusive

Rewolucja w dźwięku?
Sound Blaster Audigy

BIGGEST SELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1641-7380
11
9 771641 738010

**ORIGINAL WAR PL TAŃSZY OD PIRACKIEGO!**
Czytaj na następnej stronie

*Projekt okładki: Pegaz Ass*
*Grafika: Wiggles © 2001 Innonics*

# CZY TO MOŻLIWE?
# DOSKONAŁA GRA ZA 29,90?
## SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ GRY ORIGINAL WAR PL!

*Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę*

*Magazyn z ciekawymi informacjami i wkładkami do płyt*

*Dokładna instrukcja do gry*

*Gra ORIGINAL WAR PL na 2 płytach CD*

Sprzedaż wysyłkowa
(0-22) 519 69 19,
www. wirtualny.com
Extra Gra w internecie: www.extragra.com
Patronat internetowy:
www.gry.wp.pl

*„Zalety Original War to ciekawe pomysły i zręczne połączenie gry strategicznej z fabularną." - Komputer Świat GRY*

*„Original War jest grą po prostu ciekawą i co ważne oryginalną. Bawi, czasem zmusza do myślenia, a czasem do uśmiechu. Dobra oprawa audiowizualna i mnóstwo ciekawych pomysłów. Dobry tytuł, wart sprawdzenia." - CD Action*

*„Original War jest z pewnością jedną z najładniejszych strategii dostępnych obecnie na rynku. Świeże podejście do tematu oraz ogromna radość płynąca z zabawy w tak urozmaiconą produkcję powinny w pełni zadowolić fanów strategii czasu rzeczywistego oraz wszystkich tych, którzy szukają niebanalnej rozrywki." - Click!*

***Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie mamiejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycją jest Original War – nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Kup w najbliższym punkcie z prasą kolejny egzemplarz eXtra Gry – nie zawiedziesz się!***

Wkrótce w sprzedaży!

# wiggles

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

# Rozerwij się na maksa!!!

Masz wrażenie, że gry strategiczne to zabawa dla drętwych sztywniaków? Nie możesz już słuchać smętnych tekstów o niszczeniu „zagonów wroga" i „taktycznych zasadzkach"? Zastanawiasz się dlaczego nikt nie pomyślał o tym by zrobić mistrzowską strategię, przy której można turlać się ze śmiechu? Poznaj Wiggles - najśmieszniejszą grę strategiczną na świecie! Odwiedź stronę http://wiggles.cdprojekt.com, by przekonać się, że słowo „strategia" nie musi oznaczać zabawy dla sztywniaków!

SEK

innonics

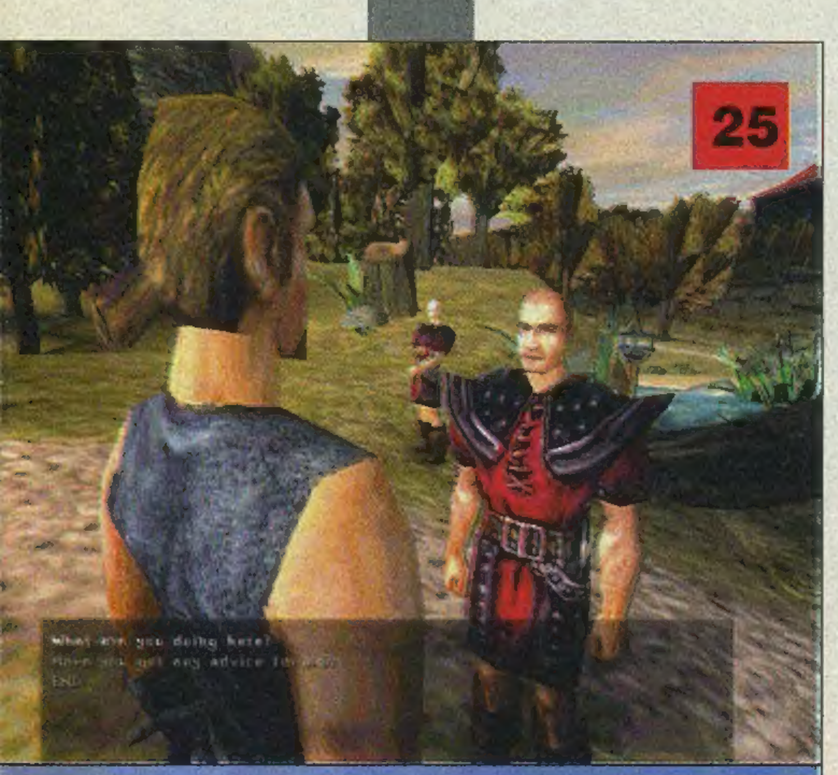
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

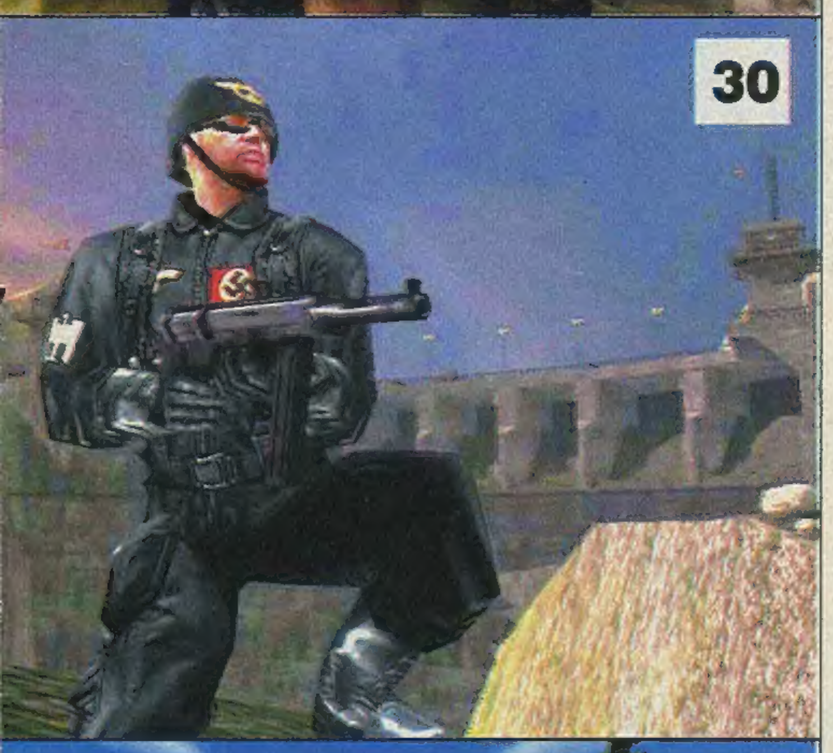
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

© 2001 Innonics GmbH, Hanover, Germany. Wszystkie prawa zastrzezone. Gra, screeny, artworki i tekst są chronione prawami autorskimi. Wszystkie prawa zastrzezone. Wyprodukowano przez Spieleentwicklungskombinat SEK-ost, Berlin.

# spis treści numeru 95

listopad 2001



## rzut okiem


Black & White Creature Isles....8
Europa Universalis 2....19
Gothic....25
Heli Heroes....16
Il – 2 Sturmovik....20
Kohan: Ahriman's Gift....24
Zima Muminków....14
Patrician 2....12
Planeta Małp....10
Polska Goola!....26
Star Wars: Galactic Battlegrounds....22
The Troma Project....18
Tony Hawk's Pro Skater 3....20
Wizardry 8....8
Zax: The Alien Hunter....16


## na 5 minut...


Monopoly Tycoon....34
Return To Castle Wolfenstein....30
Rally Trophy....32
Wiggles....28


## kombat korner


Kombat News....36


## recenzje


Agent Gliniarz....80
Battle Race 3D....71
Cabela's Ultimate Deer Hunt....66
Casanova: The Duel of the Black Rose....52
Clusterball....42
Commandos 2: Men Of Courage....38
F/A–18 Precision Strike Fighter....74
Lego Racers 2....81
Magic & Mayhem 2: The Art Of Magic....79
Matchbox Emergency Patrol....69
Mega Babies Rescue Adventures....84
Mystery Of The Druids....67
Nancy Drew Treasure In Royal Tower..54
Original War....73
Paris–Dakar Rally....70
Parkan: Iron Strategy....76
Pokemon Project Studio....78
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor....56
Przygody Pippi....85
Ray Storm....69
Red Faction....44
Real War....50
Sheep, Dog and Wolf....82
Skateboard Park Tycoon....61
Spider–Man....48
Squad Battle: Vietnam....72
Survival the Ultimate Challenge....68
The House of the Dead 2....55
Throne of Darkness....62
Toon Car....68
Ultimate Ride....75
Xtreme Air Racing....60


## online


Creatures Internet Edition....88
Ultima Online: Third Dawn....86


## w imadle


Alien Nations 2....90
Alone in the Dark 4 cz. 3....92
Shogun Total War: Warlords Edition....96
The Sting! – Poradnik złodzieja....98


## hardware


Creative Sound Blaster Audigy....100
Encyklopedia przyrody....106
Historia powszechna....105
Historia sztuki....105
Licealista....104
Logitech Desktop Cordless Optical....103
Logitech MOMO Force....103
Oskar poznaje świat....106
Przyspieszyć komputer cz. 3....102

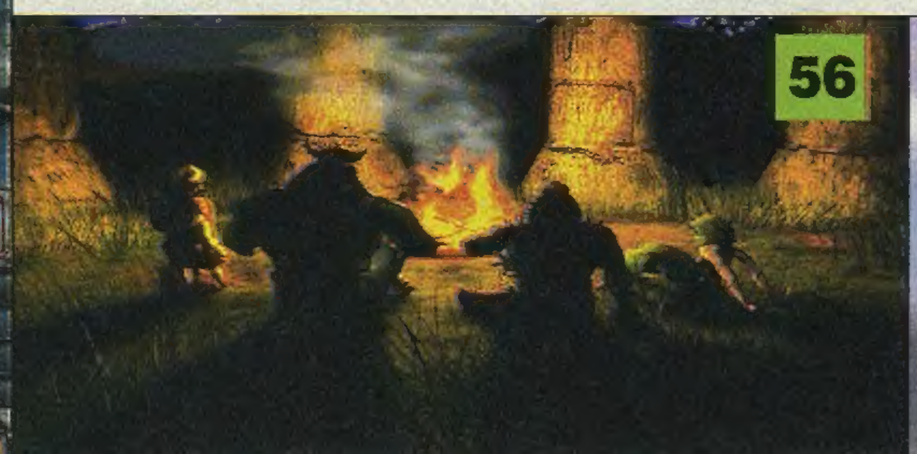

## kgb

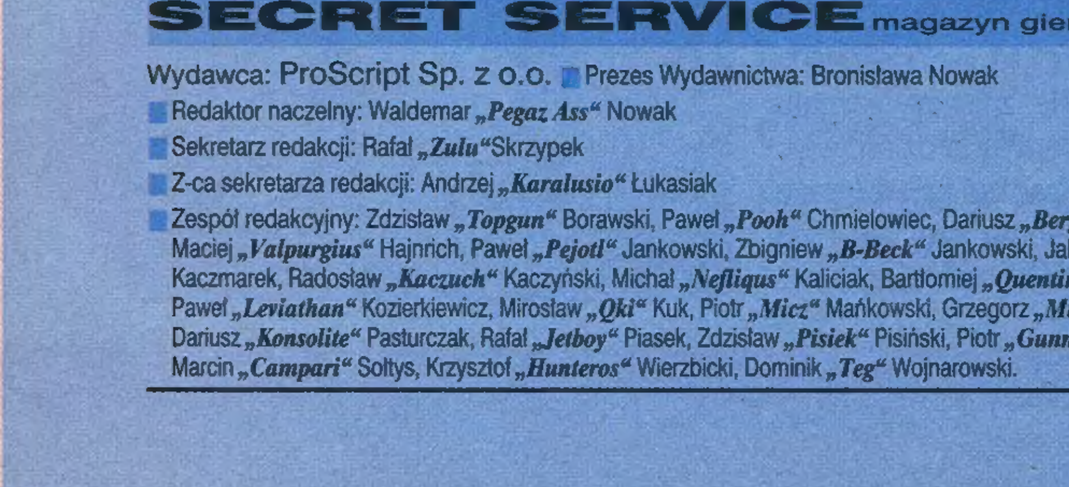
## cybernet


Baner i jego target....120
Banki WWW....124
Shoutcast – radio z Internetu....122

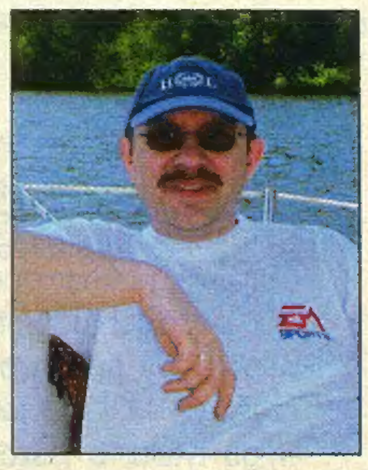

## manga room


Key The Metal Idol....130




# read.me

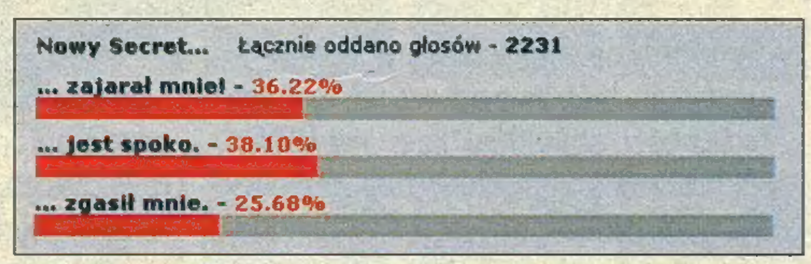


*Witajcie! Jak to mówią, najpierw wrzesień – potem jesień. I tak oto powoli kolejny rok powolutku chyli się ku końcowi... Dni są coraz krótsze, co nas cieszy, bo relatywnie noce są coraz dłuższe, a co za tym idzie – przyjemniej jest popykać w jakąś milutką gierkę po zachodzie słońca.*

*Z nowości w tym numerze najważniejszą niewątpliwie jest otwarcie nowego działu pt. GRY ONLINE. Idąc z duchem postępu technicznego i biorąc pod uwagę, że gry sieciowe rządzą się nieco innymi prawami niż normalne single, pragniemy podejść do tematu właśnie od strony multiplayerowej. Nie muszę chyba nikogo prosić o nadsyłanie uwag do tego działu pod adresem online@ssonline.com.pl*

*Dla „grzybiarzy" wielka frajda – tym razem emulujemy ZX Spectrum i pokazujemy takie rarytasy, jak ruska wersja Trumienki w wersji czerwonej – ciekawe, ilu z Was widziało to kiedykolwiek na własne oczy? :)*

*Podsumowując pierwsze dwa miesiące po wprowadzeniu nowej szaty graficznej, można powiedzieć, że jest nieźle. Staramy się na bieżąco reagować na Wasze sugestie i mam nadzieję, że to widać. W naszej ankiecie internetowej wzięło udział 2231 czytelników i jak pokazuje rysunek, 3/4 jest „za". Teraz czeka nas okres wytężonej pracy, żeby zadowolić pozostałą 1/4.*




*Zapraszam do nowej ankiety (na WWW) dla podkręcających procki oraz do kilku minikonkursów w Przeciekach i jednego dużego konkursu, w którym stawką jest kierownica, jaką chciałby mieć chyba każdy.*

*W redakcji jak zwykle praca wre. Kończy się sezon ogórkowy i zaczynają prawdziwe gierkowe żniwa. Listopad i grudzień to eldorado dla graczy, nie ma dnia, żebym nie dostał kolejnego newsa o nowej produkcji szykowanej przez rodzimych dystrybutorów. Żyć nie umierać!*

*Szczepcie się przeciwko grypie i trzymajcie się ciepło*

***Pegaz Ass***


reklama

**SECRET SERVICE** magazyn gier komputerowych **www.ssonline.com.pl**

Wydawca: ProScript Sp. z o.o. Prezes Wydawnictwa: Bronisława Nowak

Redaktor naczelny: Waldemar *„Pegaz Ass"* Nowak

Sekretarz redakcji: Rafał *„Zulu"* Skrzypek

Z-ca sekretarza redakcji: Andrzej *„Karalusio"* Łukasiak

Zespół redakcyjny: Zdzisław *„Topgun"* Borawski, Paweł *„Pooh"* Chmielowiec, Dariusz *„Berger"* Góralski, Maciej *„Valpurgius"* Hajnrich, Paweł *„Pejotl"* Jankowski, Zbigniew *„B-Beck"* Jankowski, Jakub *„Gunner"* Kaczmarek, Radosław *„Kaczuch"* Kaczyński, Michał *„Nefliqus"* Kaliciak, Bartłomiej *„Quentin"* Kossakowski, Paweł *„Leviathan"* Kozierkiewicz, Mirosław *„Qki"* Kuk, Piotr *„Micz"* Mańkowski, Grzegorz *„Murmur"* Młodawski, Dariusz *„Konsolite"* Pasturczak, Rafał *„Jetboy"* Piasek, Zdzisław *„Pisiek"* Pisiński, Piotr *„Gunman"* Rożalski, Marcin *„Campari"* Sołtys, Krzysztof *„Hunteros"* Wierzbicki, Dominik *„Teg"* Wojnarowski.

Dyrektor artystyczny: Waldemar Nowak DTP & Prepress: Adam Andrzejewski, Jacek Piekarek

Webmaster: Wardziak *„Nasteq"* Tomasz Druk UNIPROM S.A. Warszawa

Dział Reklamy: Piotr Pacana tel.(0-22) 620 20 44 w. 385, reklama@ssonline.com.pl

Adres do korespondencji: SECRET SERVICE 00-800 Warszawa 66 skr. poczt. 21

Sklepik firmowy: Warszawa, ul. Grzybowska 77 pok. 434 tel./fax (0-22) 620 20 44 w. 385 pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰

E-mail: redakcja@ssonline.com.pl



*Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.*

# Będzie QUAKE 4!

Długo oczekiwana kontynuacja kultowej serii growej została wreszcie oficjalnie potwierdzona! Oto Activision podpisał z id Software umowę o współpracy przy tworzeniu czwartej części QUAKE'A. A także całkiem nowego tytułu, o jeszcze nieustalonej nazwie. Według Rogera Walkdena (Activision) oba te produkty mają być zwrotem ku korzeniom gatunku – w szczególności zaś singleplayerowych rozgrywek przy wykorzystaniu engine'u DOOMA. Celem obu firm jest dostarczenie graczom masy rozrywki i zabawy przez przywrócenie FPP–om i multiplayerom wciągającej, urozmaiconej fabuły. Data premiery gier nie została jeszcze podana.

# Najszybszy dysk

Western Digital zaprezentował dysk twardy Caviar 100 GB Special Edition – pierwszy na świecie dysk EIDE wyposażony w bufor o pojemności 8 MB. Powiększenie bufora – czterokrotnie w stosunku do standardowej wersji Caviara 100 GB – znacząco wpływa na szybkość pracy. Nowy produkt WD to pod względem wydajności absolutny lider rozwiązań EIDE – wyniki, jakie uzyskał w testach, lokują go wśród średniej klasy dysków twardych z interfejsem SCSI. Dzięki niemu użytkownicy komputerów domowych zyskają większy komfort pracy np. podczas cyfrowej obróbki wideo, pozytywne strony większego bufora zauważą też komputerowi gracze. Western Digital oczekuje, że nowym rozwiązaniem zainteresują się producenci tanich serwerów. Dysk jest już dostępny (choć w ograniczonych ilościach), w USA kosztuje 379 USD.

# Stronghold

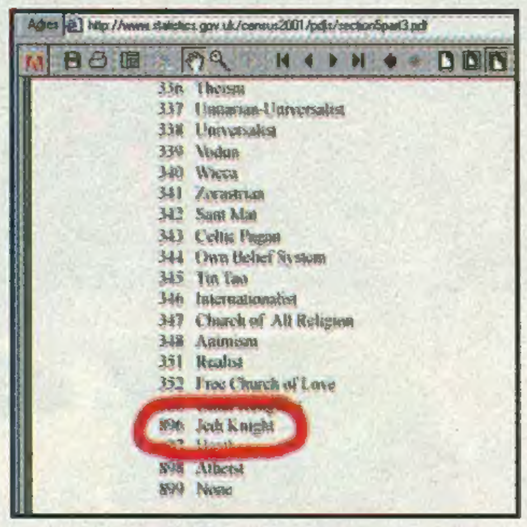
Połączenie symulatora budowy i zarządzania miastem (coś jak CAESAR 3 czy SIMCITY) ze strategią czasu rzeczywistego (podobną do COMMAND & CONQUER czy AGE OF EMPIRES). Akcja STRONGHOLD osadzona jest w średniowiecznej Europie. Można zakładać osady, budować zamki i później nimi zarządzać, a także prowadzić wojny. Z jednej strony gra zawiera więcej elementów dotyczących budowania czy zarządzania niż tradycyjny RTS, a z drugiej pozwala na prowadzenie działań wojennych w dużo większym stopniu niż jakikolwiek symulator budowy miast. Czyli dla każdego coś miłego.

# Serious Sam 2

Już niedługo pojawi się druga część tej nieco kontrowersyjnej gry. Tysiące wypadających na gracza potworów i niesamowicie dynamiczna akcja to jest to, co dostarcza adrenaliny grającym w SERIOUS SAMA. Dwójka ma być tak samo brutalna i szybka, ale jej oprawa graficzna stanie się jeszcze lepsza. Pierwsze zaprezentowane przez wydawcę screeny dają do myślenia nawet najstarszym wyjadaczom. Co do fabuły, to na razie brak konkretnych informacji, ale przecież w takich grach jest to element mało ważny :)

# Religia Star Wars

W Wielkiej Brytanii uznano Rycerzy Jedi za oficjalną religię! Idea zarejestrowania przez fanów Gwiezdnych Wojen własnego kultu narodziła się w kwietniu tego roku. Początkowo był to tylko żart, jednak brytyjskie MSW podeszło do sprawy całkiem poważnie i pozycja pt. „Jedi Knights" znalazła się w formularzu spisu ludności Zjednoczonego Królestwa – Census 2001, w rubryce wyznanie. Ciekawe, ilu jest na Wyspach Brytyjskich oficjalnych wyznawców jasnej strony Mocy... Wyniki spisu będą znane w sierpniu przyszłego roku. Formularz UK Census 2001 można obejrzeć pod adresem: www.statistics.gov.uk/census2001/pdfs/section5part3.pdf.




# Another War

Produkcję tej gry rozpoczęto na początku roku 2000 w studiu firmy Mirage Interactive. Jest to RPG, którego akcja umiejscowiona została w okupowanej Europie II wojny światowej. Pełna akcji i humoru historia połączona jest tu z zaawansowanym systemem rozwoju postaci. Niezwykła i zawiła opowieść zaczyna się w spokojnej, cichej francuskiej wiosce, gdzie jedynymi oznakami wojny są niemieccy żołnierze, którzy okupują lokalny bar, kończy zaś w samym sercu mrocznego Leningradu. To w tym ostatnim kryją się najtajniejsze sekrety Rosji i Niemiec. Premiera gry planowana jest na luty 2002.

# EverQuest: The Shadows of Luclin

Jedna z pierwszych gier „massive multiplayer" już niedługo doczeka się kolejnego dodatku. Niestety, tak jak i jego poprzednik, nie będzie on darmowy. Za to najprawdopodobniej da się go kupić nawet w Polsce, czego o innych produktach z tej serii nie można było powiedzieć. Niewiele jeszcze wiadomo, jak zmieni się rozgrywka, ale na pewno dostaniemy nowe tereny do eksploracji, kilka nowych czarów, no i nowe uzbrojenie. Miejmy tylko nadzieję, że nie zachwieje to podstawami świata i nie zniszczy klimatu gry. Premiera lada dzień, więc trzeba już zacząć zbierać kasę – tak na samą grę, jak i na abonament na serwerach.

# Rzut okiem

## Athlon XP

Oficjalnie ten skrót na końcu ma oznaczać „Xtra Performance", jednak oczywiste jest, że chodzi o podpięcie się pod debiut Windows XP. Skojarzenie, które ta nazwa ma wywoływać u kupujących, to optymalizacja tego procesora pod kątem nowego systemu Microsoftu. Choć firma AMD o specjalnych funkcjach dla Win XP nie wspomina, to zapowiada jednak, że Athlon XP będzie

mieć o 500 tys. tranzystorów więcej niż jego poprzednicy i pobór mocy zmniejszony o 20%. Ma być po prostu lepszy i szybszy. Firma wciąż jednak boi się „megahertzowej" wojny z Intelem. Ze względu na swoją architekturę procesory AMD pracują szybciej niż intelowskie o identycznej częstotliwości, jednak część klientów nie zdaje sobie z tego sprawy i wciąż uważa taktowanie za podstawę. Dlatego AMD – aby ułatwić rywalizację Athlona XP 1,5 GHz z 2 GHz Pentium 4 – chce wraz z firmą Andersen opracować uniwersalny wskaźnik wydajności procesorów, który zastąpiłby częstotliwość taktowania zegara. Szczegóły projektu poznamy przed końcem roku.

## DVDx10

Hitachi i Asahi Optical wyprodukowały głowicę DVD x10. Teraz możliwe będzie umieszczenie na jednej płycie aż 100 GB informacji – dziesięciokrotnie więcej niż obecnie. Nowa głowica pozwala na zapis i odczyt dwóch warstw po jednej stronie płyty. Zapis jest tak gęsty, że warstwa mieści aż 25 GB informacji! Mechanizm automatycznie dostosowuje ogniskową lasera do danej warstwy. Produkty oparte na tej technologii trafią na rynek w ciągu najbliższych 2–3 lat. Analitycy przewidują, że wtedy nastąpi dynamiczny rozwój rynku urządzeń DVD opartych na niebieskim laserze.

## Windstorm Pro MT161

MEDIA–TECH Windstorm Pro MT161 to zaawansowane technicznie joystick, zaprojektowany z myślą o symulatorach lotniczych. Dzięki kontroli steru poziomego oraz precyzyjnej aluminiowej przepustnicy gracz może poczuć się jak pilot prawdziwego samolotu bojowego lub cywilnego. Zainstalowany w obudowie urządzenia silniczek i układ obsługujący protokół Vibration Feedback powodują, że symulacja staje się realistyczna jak nigdy dotąd. Windstorm Pro MT161 jest wykonany z wysokiej jakości materiału, z dbałością o ergonomię. Dzięki temu można go porównywać ze znacznie droższymi joystickami dominujących na rynku producentów, takich jak Logitech, Saitek, Gravis czy Microsoft.

## Szara myszka

Firma Multi–Styk rozszerzyła swoją ofertę o DigiSight Optical Mouse MT108. Ta mysz optyczna wyposażona jest łącznie w 5 przycisków (w tym rolkę pełniącą rolę przycisku) oraz interfejs PS/2. Trzy spośród przycisków mogą być programowane dzięki dostarczanej w zestawie aplikacji. Uniwersalny i ergonomiczny kształt urządzenia sprawia, że wygodnie będzie się nim pracowało zarówno użytkownikom prawo–, jak i leworęcznym. Dzięki technologii optycznej w niepamięć odchodzą problemy z brudzeniem się kulki i rolek. Powód to... brak kulki. Zastąpił ją wysokiej jakości skaner.

## Następca konsoli X–box?

Choć Microsoft dementuje pogłoski, to w Internecie pojawia się coraz więcej informacji na temat projektu o nazwie HomeStation. Ten nowy produkt konsorcjum Gatesa zostanie wyposażony w procesor Intel Pentium 4 i chipset nVidia nForce. W zamyśle swych autorów ma stać się domowym centrum rozrywki, za pomocą którego użytkownicy będą korzystać z Internetu, DVD i telewizji – w tym także interaktywnej. Nowy produkt Microsoftu ma też obsługiwać gry pod X–box. Nieoficjalnie mówi się, że HomeStation pojawi się pod koniec przyszłego roku, kiedy szerokopasmowy dostęp do Internetu zdobędzie w USA większą popularność niż obecnie. Z założenia miałoby to być rozwinięcie koncepcji konsoli X–box, a cenowe zróżnicowanie miałoby sprawić, że produkty te nie będą ze sobą wzajemnie konkurować. Pogłoski o nowych projektach Microsoftu i możliwości zastosowania w HomeStation chipsetu nForce wywołały też spekulacje na temat planów nVidii. Wiadomo, że nForce pierwszej generacji będzie – przynajmniej na początku – dostępny wyłącznie w wersji dla procesorów AMD. Wydaje się jednak, że nVidia jest bliska uzyskania licencji na technologie związane z Pentium 4. Wtedy może powtórzyć się historia pierwszego nForce – druga generacja (najprawdopodobniej zintegrowana z rdzeniem GeForce 3 i obsługująca Pentium 4) trafi najpierw do produktu Microsoftu, a później – na rynek PC.

## Mini News

Grudniowa Cyber–Olimpiada (1st World Cyber Games) w Seulu to największe zawody w historii gier komputerowych. Pierwsze eliminacje (H–L:CS, STARCRAFT i UT) już 23 listopada w Singapurze. Ponad 500 zawodników z 37 krajów zawalczy o nagrody warte w sumie 300 tys. USD. „Analogowym" imprezom towarzyszą ogromne kontrowersje – od afery korupcyjnej wokół igrzysk w Salt Lake City, aż po przyznanie organizacji olimpiady roku 2008 Chinom. Sieje też zgrozę doping. Może więc WCG jest alternatywą? Paradoksalnie ma więcej wspólnego z ideą sportu...

LEM uruchamia sprzedaż pozycji pt. ULTIMATE QUAKE – zestawu wszystkich trzech części Q. Cena 169 zł. Jako że sam Q3 kosztuje teraz ok. 99 zł, jest to warte rozważenia. Można też uzupełnić swoje zbiory o ULTIMATE DOOM, w który to zestaw wchodzi DOOM, ULTIMATE DOOM i FINAL DOOM. Cena – 69 zł.

Firma Real Networks uruchomiła serwis Real Arcade, oferujący m.in. sieciowe wypożyczanie gier do rozgrywek online. Oczywiście, żadnego pobierania pełnych plików! Ściąga się tylko programik Into Networks do korzystania z gier przez umieszczony na serwerze bufor. Tygodniowy dostęp do jednej pozycji to 4,99 USD, a za 14,99 USD zyskuje się na miesiąc dostęp na full. Do tej pory na serwerze znalazło się 11 gier, m.in. DEUS EX oraz UNREAL TOURNAMENT. Co miesiąc pojawią się 3–4 nowe. Do końca roku z usługi Real Arcade ma skorzystać 5 mln osób.

Amazon.com i Toys R Us.com poinformowały, że pierwsza pula zamówień na nowe konsole Nintendo GameCube została wyczerpana już po 4 minutach. Na wspólnej stronie tych firm oferowano zestawy po 399 USD za sztukę. Oczywiście, nie wiadomo, jaką liczba zestawów została udostępniona, jednak tak duża sprzedaż GameCube dobrze wróży całej branży gier wideo, która od 11 września bardzo obawiała się spadku zainteresowania.

Intel nakłania producentów komputerów do zaprzestania montażu stacji dysków 1,44 MB. Od drugiej połowy roku 2002 miałyby też zniknąć porty szeregowe i PS/2. Pliki mniejsze niż 1,44 MB można przesłać I–netem, więc dyskietki 3,5 cala wydają się technologią przestarzałą. Oczywiście, wielu użytkowników nie chce rezygnować ze starych rozwiązań, ale – jak widać na przykładzie Apple'a – bez dyskietek i starych typów interfejsów można się obejść.

LEM wprowadzi wkrótce na rynek produkt pod nazwą 3D GAMEMAKER. Jest to dzieło firmy Actualize (znanej z serii RALLY CHAMPIONSHIP), nieskomplikowany program do tworzenia gier. Do jego obsługi niepotrzebna jest wiedza z zakresu programowania czy umiejętności graficzne. To wyzwanie i dobra zabawa dla tych, którzy chcą zrobić własną grę.

Firma CD Projekt została dystrybutorem POKEMON PRINT STUDIO – pozycji dla wielbicieli pokemonów (w numerze zamieszczamy recenzję części tego zestawy – POKEMON PROJECT STUDIO). Jest to program graficzny, dzięki któremu można zrobić naklejki, plakaty, karty, zaproszenia, tatuaże i wiele, wiele innych rzeczy. Oczywiście, z wizerunkami najpopularniejszych stworków świata.

# Black and White
## Creature Isles

Niektórzy je olewali. Inni wykorzystywali jako chłopców na posyłki. Pozostali (choć mniejszość) poświęcali opiece nad chowańcami tyle czasu, ile przewidywali twórcy BLACK & WHITE. I to właśnie dla nich jest dodatek, dzięki któremu ukochani podopieczni staną się jeszcze bliżsi sercu oddanego hodowcy. Koncepcja jest następująca – chowaniec trafia na nową wyspę (oczywiście, wraz ze swym panem). Pałętają się po niej stada podobnych mu istot, pozbawionych jednak opieki. Jak się jednak okaże, nie przeszkadzało im to w rozwinięciu zachowań prospołecznych i stworzeniu ogólnowyspowej wspólnoty zwanej Braterstwem. Twój chowaniec, jako dobrze wychowana jednostka, rzecz jasna natychmiast zapragnie dołączyć do współbraci. Zanim jednak zostanie przyjęty w szeregi stowarzyszenia, będzie musiał przejść szereg prób.

A te przygotowano rozmaite. Znajdziemy wśród nich m.in. zawody kręglarskie – na sąsiednim torze z kulą w łapie (kopycie?) stanie niezbyt rozgarnięta krowa, strzelanie z katapulty (pojawi się nowy tryb FPP) czy też walkę z Nosorożcem Jedi. W każdym z zadań spotkamy nowego chowańca, po pokonaniu go będziemy mogli wcielić naszego pupila w nową skórę. Przyznam, że w porównaniu ze skąpo dawkowanymi możliwościami przeobrażania w oryginalnym B&W będzie to przyjemna odmiana.

Kolejna nowość (a przynajmniej rozbudowanie wątku) to opieka, jaką nasz chowaniec będzie mógł piastować nad innymi stworzeniami. Owszem, już wcześniej mógł opiekować się np. mieszkańcami wioski, jednak tym razem przejmie prawie boskie kompetencje. Jednym z ostatnich zadań będzie bowiem opieka nad Tyke'em – małą istotą, która przypomina gumową kaczuszkę i ma stanowić namiastkę dziecka. Tak jest – dziecka! Chowaniec bowiem nareszcie dorośnie! Po pokonaniu wszystkich przeszkód czeka na niego nagroda dodatkowa – dorodna samiczka Ewa. Oj, będzie się działo.

W CREATURE ISLES znajdziemy także garść usprawnień przeznaczonych do głównego programu – przede wszystkim zwiększających szybkość jego działania, poprawiony został także multiplayer. Na więcej nowości zaczekać będziemy musieli aż do pojawienia się BLACK & WHITE 2 – premiera już za rok!

**Pooh**

Lionhead

# Wizardry 8

W prawdzie ósma część WIZARDRY ukazuje się już od pewnego czasu, ale tym razem podobno ma się wreszcie wykluć na dobre. Mimo że sądząc po numeracji, świat miał okazję oglądać już siedem różnych gier z tej kultowej serii, to pierwszych pięć pamiętają tylko najstarsi górale. Szósta nie była zaś niczym rewelacyjnym, a już z pewnością nie dorównywała współczesnemu sobie EYE OF THE BEHOLDER. Dopiero siódma, o podtytule CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, weszła do annałów komputerowego RPG jako gra z prawdopodobnie największym światem, jaki kiedykolwiek wykreowano. Najbardziej nawet zaprawionym w bojach wojownikom ukończenie jej zajmowało kilka miesięcy.

Akcja WIZARDRY 8 ma toczyć się wkrótce po wydarzeniach z poprzedniej części serii. Oto Mroczny Mędrzec przejął w posiadanie Astral Dominae i może teraz kontrolować sprawy życia i śmierci. Drużyna uznaje ten fakt za zagrażający całemu Uniwersum, więc zbiera toboły i przybywa do starożytnego świata Dominus, by powstrzymać przewidywany bieg wypadków.

Po raz pierwszy w historii gry autorzy z kanadyjskiego Sir–Techu zastosują engine 3D z perspektywą pierwszej osoby. Oprócz standardowego obracania głową gracze będą mogli zoomować krajobraz. Widząc stojącą na szczycie samotnej góry postać, wytężasz wzrok i przypatrujesz się jej, a sam stoisz w miejscu! Pod względem szczegółowości grafiki nie należy się jednak spodziewać cudów. W akcji będą różne nietypowe rasy – z walkiriami, hybrydami ludzi i smoków oraz ufolami na czele. Wszystkie te postacie zostaną wyposażone w ponad 40 cech. Walka z dominusjańską fauną będzie toczyć się w turach – podobnie jak w POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR. W zestawieniu z ogromem statystyk powoduje to, że WIZARDRY 8 może stać się smakowitym kąskiem wyłącznie dla zatwardziałych miłośników RPG. Zachodnia premiera już pod koniec października. W Polsce gra ukaże się nieco później – pod skrzydłami CD Projektu.

**Micz**

Sir-tech Canada

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

# wirtualny świat

wirtualny.com

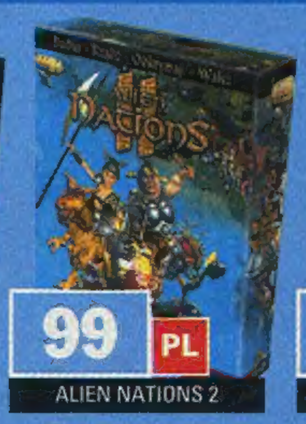
ul. Jagiellońska 74, bud. E, 03-301 Warszawa, e-mail: wirtualny@wirtualny.com
PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰, W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰

**Tel. (0-22) 519 69 69**
**fax : 519 69 70, www.wirtualny.com**

## SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

79 PL — DIABLO2: LORD OF DESTRUCTION

99 PL — MAX PAYNE


99 PL — ALIEN NATIONS 2

99 PL — OPERATION FLASHPOINT

99 PL — WIGGLES

129 PL — COMMANDOS 2

129 PL — CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

129 PL — ARCANUM

**Kupując jednen z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru:**
**JAGGED ALLIANCE 2,5 lub DEVIL INSIDE GRATIS**

19 PL — MIGHT AND MAGIC VII

19 PL — CORSAIRS

29 PL — ORIGINAL WAR

49 PL — ACE VENTURA

49 PL — GLUPKI Z KOSMOSU

49 PL — THE LONGEST JOURNEY

79 PL — BG2: TRON BHAALA

79 PL — STING

79 PL — POKEMON - PROJECT STUDIO

99 PL — FALLOUT TACTICS

99 PL — ICEWIND DALE ZŁOTA ED

119 — HALF-LIFE GENERATION

119 PL — BLACK & WHITE

159 — TRAIN SIMULATOR

TEL — HARRY POTTER

**CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS**

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 7,99 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

PRZED PREMIERĄ | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GAME BOY

**ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ** W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

99 PL

W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwiniętych kampanii, w tym nowość – miasto Przytułek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanych z fabułą, lub do trybu multiplayer. W „czwórce" kamera zostanie umieszczona wyżej, ukazując akcję z ukosa, czyli izometrycznie. Co więcej, poprawie ulegnie grafika, która dąży do jak największego realizmu przedstawiania budowli i otaczającego terenu.

**Ppremiera: GRUDZIEŃ 2001**

Zamawiając przed premierą grę Heroes of Might an Magic IV **otrzymasz GRATIS** grę BATTLE ISLE 4

## EUROPA UNIVERSALIS 2

99 PL

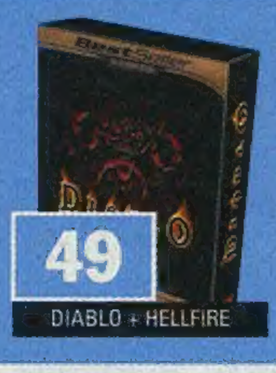
Europa Universalis II możemy wybrać jeden z ponad stu (!) dostępnych narodów, oczywiście nie tylko europejskich - znajdą się tu też przedstawiciele państw azjatyckich czy afrykańskich. Rozszerzona została również przestrzeń czasowa - dodano kolejnych sto lat, a całe Europa Universalis II rozciągać się będzie na przestrzeni lat 1419-1820 i zawierać będzie czasy wojen napoleońskich i wojny stuletniej.

**PREMIERA: LISTOPAD/GRUDZIEŃ 2001**

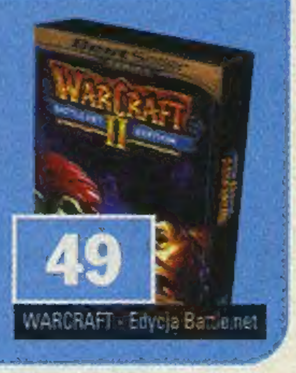
Zamawiając przed premierą grę Europa Universalis 2 **otrzymasz GRATIS** grę JAGGED ALLIANCE 2,5

## BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJĄ!

W nowej serii BESTSELLER będzie można kupić klasyczne gry Blizzarda w doskonałych cenach!


49 — DIABLO + HELLFIRE

49 — STARCRAFT + BROOD WAR


49 — WARCRAFT - Edycja Battle.net

KSIĄŻKI | GRY KOMPUTEROWE | GRY KARCIANE | GAME BOY

39 — HARRY POTTER I CZARA

27 — DZIEDZICTWO KRWI

35 — MAGIC THE GATHERING - 7 ED
2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.

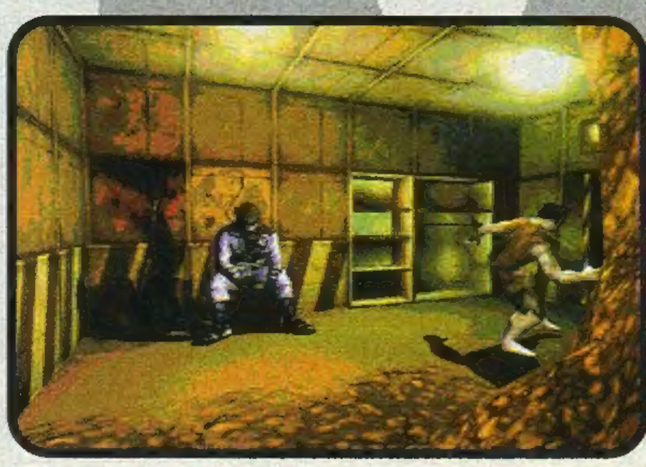
49 — GRA KARCIANA „HARRY POTTER" ZESTAW PODSTAWOWY
Dwie talie każda po 41 kart.

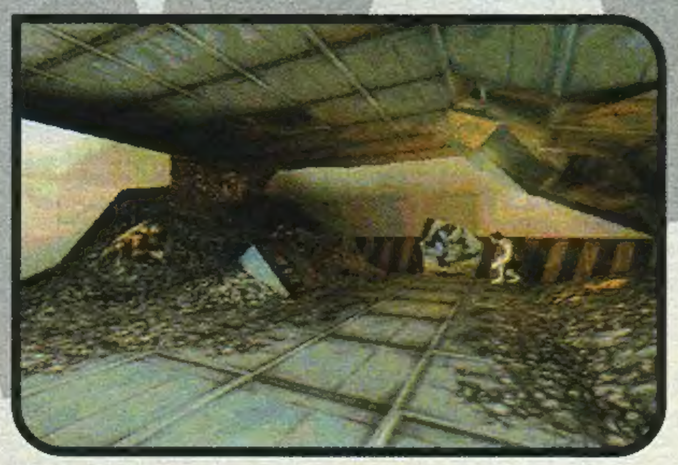
**NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE! - 24 h**

wirtualny.com

# Planeta Małp

Do dziś pamiętam dzień, kiedy po raz pierwszy obejrzałem „Batmana" Tima Burtona. Szczególnie zafascynował mnie Joker. Ta grana przez Jacka Nicholsona postać wydawała mi się wtedy wyjątkowo straszna i bardzo mnie przerażała. To właśnie głównie dzięki temu aktorowi (chociaż nie tylko) film ten zyskał tak niepowtarzalny klimat. Kolejne części sagi o Mrocznym Rycerzu Gotham City nie miały już owego „czegoś" – najlepszym dowodem bardzo niska frekwencja w kinach. Całkiem niedawno „Jeźdźcem bez głowy" Burton udowodnił, że nadal potrafi tworzyć niezwykłe, charakterystyczne, mroczne dzieła. Teraz wchodzi do kin jego „Planeta Małp". Jest to remake kultowego filmu Franklina J. Schaffnera, nakręconego w roku 1968 na podstawie powieści francuskiego pisarza Pierre'a Boulle'a. I jak to ostatnio często bywa, właśnie powstaje gra pod tym samym tytułem.





Wcielimy się tu w rolę kosmonauty o imieniu Ullysses. Jego statek kosmiczny został zmuszony do awaryjnego lądowania na planecie znajdującej się 1000 lat w przyszłości. Zamieszkują ją człekokształtne małpy, które są bardzo źle nastawione do ludzi. Naszym celem będzie rozwalenie całej masy przeciwników i wydostanie się z tego dziwnego miejsca. Najpierw jednak musimy przejść 700 (!) lokacji (takich jak: laboratoria, zniszczone miasta, wioski, opuszczone kopalnie, bazy wojskowe itp.) i 70 poziomów – tworzących w sumie 15 różnorodnych obszarów. Wobec powyższego nie muszę chyba mówić, ile czasu potrzeba będzie na ukończenie gry?

Autorzy zdecydowali się zastosować tryb TPP, znany nam dobrze z serii TOMB RAIDER. Z tym że tutaj możemy dowolnie obracać widok – tak jak to było np. w grze MAX PAYNE. I dobrze, bo tam naprawdę trudno mi było wprowadzić kamerę w błąd – w zasadzie, ani razu nie ukazała bez żadnego wyraźnego powodu sufitu czy ściany zamiast głównego bohatera.

Ullysses będzie traktował małpoludy dość ostro. Po pierwsze przy użyciu laserów czy strzelby, ale także i broni rzadko występującej w grach, np. biologicznej. Niewątpliwie brakuje tu jakichś futurystycznych pukawek – wszak akcja toczy się w dalekiej przyszłości, ale w wersji ostatecznej autorzy prawdopodobnie dadzą nam parę takowych. Nasz oręż wypróbujemy na różnych stworzonkach. Najciekawsze z nich to: ogromne nietoperze, zmutowane hieny, pawianowi renegaci oraz orangutany zabójcy. Jeśli nasz bohater akurat nie będzie dysponował amunicją, to drugą opcją wyjścia z opresji stanie się machanie tym i owym, czyli zabawa w karate :))) Trzecie rozwiązanie nie powinno nikogo specjalnie zdziwić, w końcu skądinąd doskonale je znamy. Mam bowiem na myśli strategię powszechnie lubianego pana Goloty, czyli ucieczkę z pola walki :>

Wielbiciele „Planety Małp" à la Tim Burton, grając w „Planetę Małp" à la Fox Interactive, powinni poczuć się jak w domu, bowiem podczas tej wirtualnej przygody na swojej drodze napotkają multum znanych sobie postaci, m.in.: dr Zauis, Zirę, generała Ursesa oraz Corneliusa.

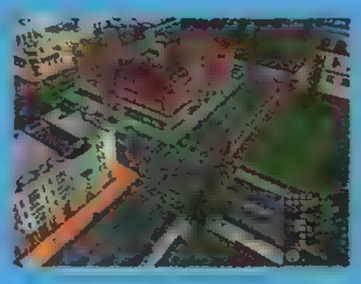
Na koniec jeszcze dodam, że jest spora szansa na polską wersję tej arcyciekawie zapowiadającej się gry. Premiera już tej zimy.

***Campari***

Fox Interactive

# Szukasz haka na konkurencję?

**Twoi konkurenci to zwykłe płotki. Znajdź na nich haka, a staniesz się nieprzyzwoicie bogaty! Monopoly Tycoon to naprawdę wyjątkowa strategia ekonomiczna. Wcielasz się w niej w rolę biznesmena, którego zadaniem jest zarobienie pierwszego miliona dolarów. Cel możesz osiągnąć na wiele sposobów: spekulując ziemią, otwierając restaurację fast food lub nawet dyskotekę! Jeśli sądzisz, że to proste, zagraj Monopoly Tycoon i stań się rekinem światowego biznesu! Zadanie umilą Ci niesamowicie dopracowana grafika 3D, wysoki poziom sztucznej inteligencji oraz niezwykle intuicyjna obsługa. Jeszcze nigdy gra strategiczna nie była tak zabawna!**



MONOPOLY TYCOON

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

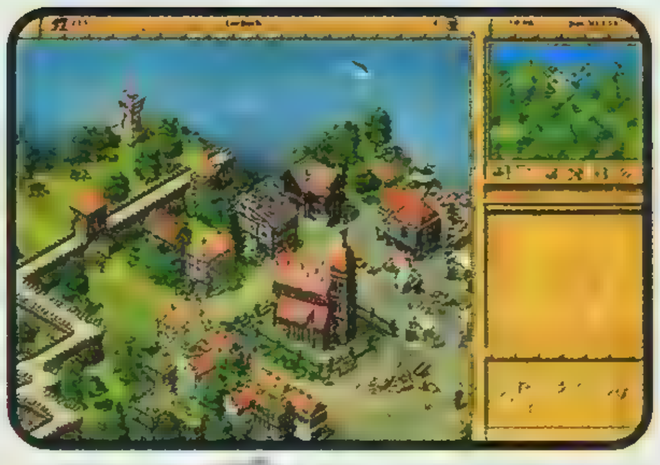
Wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

INFOGRAMES

Hasbro

© Infogrames Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Infogrames i logo Infogrames są znakami handlowymi należącymi do Infogrames Entertainment S.A. Monopoly jest znakiem handlowym należącym do Hasbro, Inc. © Hasbro International Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Licencji udziela Hasbro Consumer Products. Dystrybucja na świecie Infogrames. Wyprodukowano przez Deep Red.

# Patrician 2



Wiek XIV. Od stu lat Hanza gromadzi największe bałtyckie porty. Zboża, drewno, złoto i solone szproty płyną z miasta do miasta. Za kilkaset lat nikt nie będzie pamiętał, że wybrzeża Morza Bałtyckiego były kiedyś najbogatszymi zakątkami Europy – środek ciężkości przesunie się na zachód. Póki jednak mamy taki skarb pod ręką, należy odkroić dla siebie jak najzacniejszy kawałek.

Fani gier ekonomicznych mogą poczuć się nieco skonfundowani – skąd ta dwójka w nazwie? Faktycznie, może nie wszyscy pamiętają pierwszego DER PATRIZIERA, wydanego w 1992 roku przez firmę Ascaron. Poza właścicielami pecetów zagrywali się w niego wówczas także amigowcy i właściciele Atari ST (zwłaszcza po o rok późniejszej premierze edycji angielskojęzycznej). Obie te platformy przeminęły, także współczesne gry niezbyt przypominają swych przodków. Nadszedł więc czas na reedycję. No właśnie – po tylu latach trudno mówić o sequelu, będzie to raczej przypomnienie legendy nowemu pokoleniu.

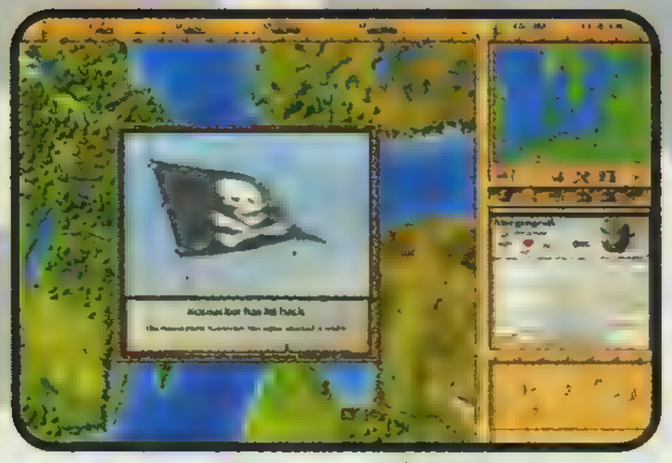
będzie jednak coś więcej niż solidna kamienica w Hamburgu i flota statków na morzu. Prawdziwe szczęście daje bowiem władza. Na początek wystarczą wpływy w poszczególnych miastach, a później, kto wie – może wybór na Lorda Majora całej Hanzy? To jednak wymagać będzie sporo zachodu i inteligentnego zaangażowania środków finansowych.

PATRICIAN 2 to gra przede wszystkim morska. Zawijać będzie można do 20 portów. Z polskich miast pojawi się Gdańsk oraz Toruń (no, powiedzmy „polskawych" – w końcu wówczas siedzieli tam Niemcy). Co prawda, drugi z nich zlokalizowano nad sięgającą 300 km w głąb lądu zatoką (według developerów z Gł.tersloh w XIV w. Wisła chyba permanentnie wylewała :), a nad Gdańskiem próżno szukać charakterystycznego zawijasa Półwyspu Helskiego, ale co tam – Dania wygląda jak po stopieniu arktycznych lodowców, tak więc nie jesteśmy najbardziej pokrzywdzeni.

***„podstawą sukcesu będzie sprawne lawirowanie w meandrach europejskiej ekonomii sprzed siedmiuset lat"***

Każde z miast produkować ma 10 spośród 20 dostępnych w grze towarów, ocena popytu i podaży każdego z nich na terenie Europy stanowi o prawdziwym sukcesie. Handlować będzie można zarówno podstawowymi surowcami, jak też i towarami przetworzonymi. Jeśli w danym mieście nie znajdziemy stosownych fabryk (czy raczej, biorąc pod uwagę epokę, zakładów rzemieślniczych), zawsze będzie można postawić własne. Sympatię mieszczan zapewnią także inwestycje w szkolnictwo czy też umocnienie murów miejskich. Trzeba się jednak spieszyć – konkurencja dążyć będzie do tych samych celów. A mury miejskie nie są z gumy, każda obca inwestycja ograniczy pole manewru. Można być pewnym, iż każdy grzech zaniechania i „odpuszczenia" sobie danego miasta zostanie natychmiast bezlitośnie wykorzystany przez przeciwników.

Nie samym handlem jednak człowiek żyje – PATRICIAN 2 to także w pewnym (choć nie przytłaczającym) stopniu gra wojenna. Na morzach grasują piraci – niezależni, zatrudniani przez konkurentów czy też zatapiający statki z Twoim błogosławieństwem. Spodziewać się więc możemy bitew morskich (zapewne mocno uproszczonych) w klasycznym rzucie izometrycznym.



Jak na solidną handlówkę przystało, podstawą sukcesu będzie tu sprawne lawirowanie w meandrach europejskiej ekonomii sprzed siedmiuset lat. Tanio kupić – drogo sprzedać. To napełni kiesę. Celem gracza

***Pooh***

Strategy First

# ZNANI BOHATEROWIE - DOSKONAŁA ZABAWA!

**Biegnij w śniegu, deszczu i we mgle, rozpraw się raz na zawsze z dr. Robotnikiem i zdobądź Szmaragdy Chaosu**

Sonic [illegible] ze swoim odwiecznym [illegible], Dr. Robotnikiem. Musi uwoln[illegible]zki, które szalony naukow[illegible]nił w roboty i co najważnie[illegible]leźć Szmaragdy Chaos[illegible] się nie uda, Dr. Rob[illegible] przejmie władzę nad światem...

Używaj sprężyn do przeskakiwania między poziomami oraz zbierania pierścieni i medali.

Niesamowite tempo gry, siedem zwariowanych poziomów, tajemne przejścia, pułapki i czyhające na każdym kroku nieobliczalne roboty.
A to wszystko w scenerii bajecznie kolorowej Wyspy Flików.




**Pełna niespodzianek gra platformowa!**

**Akimbo to dzielny wojownik i wytrawny mistrz kung-fu, który wyrusza na pomoc mieszkańcom Wyspy Żółwi. Straszliwy smok Fang rzucił na nich klątwę, zamieniając większość z tych przyjaznych stworzeń w swoich złowrogich niewolników. Używając swych niezrównanych umiejętności, Akimbo walczy ze smokiem a także niezliczoną liczbą innych przeciwników. Doskonała gra platformowa, nie tylko dla dzieci. Duża ilość nieliniowych poziomów zebrana w sześciu różnych światach, doskonała grafika i bogactwo ciosów, a także klimat rodem z japońskiej mangi przyciągną Cię do komputera na wiele godzin.**




**Główna bohaterka telewizyjnej dobranocki w niesamowitych przygodach na dnie oceanu!**

# Tęczowa rybka

*Księżniczka podwodnych głębin*

**W roli Tęczowej Rybki**

## Joanna Prykowska

Gdzieś głęboko na dnie zaczarowanego oceanu, żyła Tęczowa Rybka. Przyjaciele nazywali ją tak, ponieważ jej łuski mieniły się we wszystkich kolorach tęczy. Jednak pewnej nocy, gdy ocean pogrążył się we śnie, zazdrosne kraby zakradły się niej i porwały jej piękne łuski. Zrozpaczona rybka próbuje je odzyskać, ale sama sobie nie poradzi... Czeka na Was wiele przygód i niespodzianek, które kryją się w morskich głębinach.



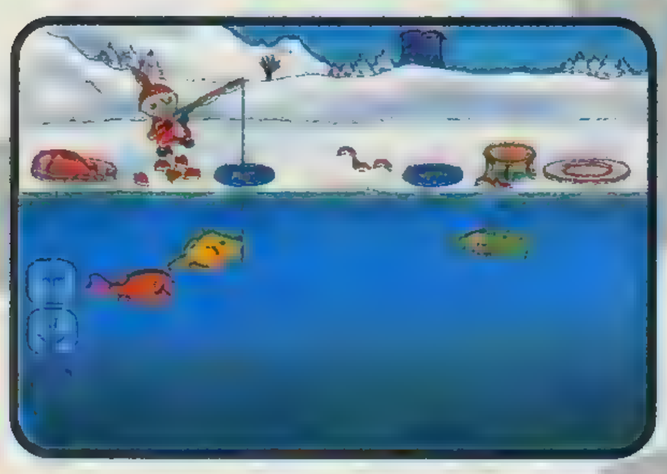

techland

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl

# Zima Muminków

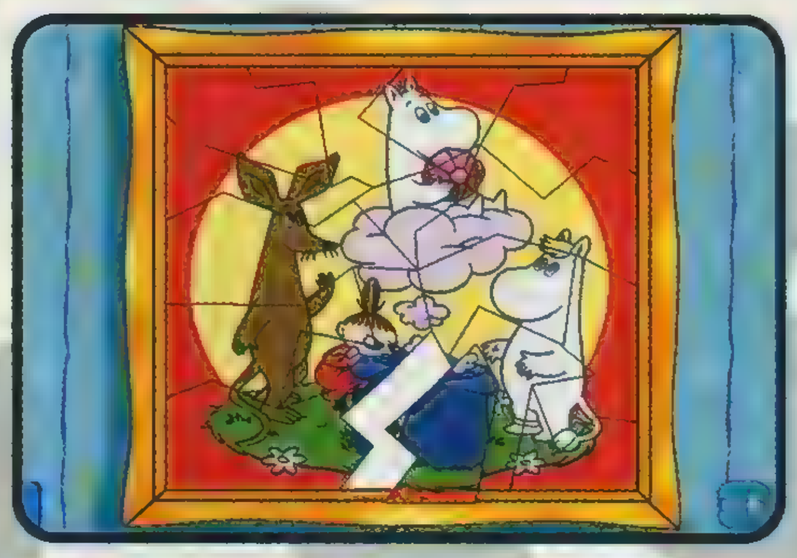
Właśnie w miejscu, gdzie dolina wznosiła się łagodnie ku górom, stał dom zasypany śniegiem. Wyglądał bardzo samotnie. Podobny był raczej do dziwacznej zaspy śnieżnej". Pamiętacie? Pewnie tak. Choć młodzieży wychowanej na japońskiej kreskówce może wyjaśnię, że tytułem wstępu pozwoliłem tu sobie zacytować początkowe wersy „Zimy Muminków" Tove Jansson. A właśnie powyższa książka, ze swoim łagodnym kli-



**„W czasie gdy cała rodzina Muminków zapada w zimowy sen, wścibska panienka buszuje po domu w poszukiwaniu wrażeń"**

Bohaterką jest mała Mi. W czasie gdy cała rodzina Muminków zapada w zimowy sen, ta wścibska panienka buszuje po domu w poszukiwaniu wrażeń. Podejmuje np. ambitny plan poskładania w całość rozbitego obrazu, korzystając z aury, uczy się grać melodyjkę na soplach, a w płynącej opodal rzece, której woda nigdy nie zamarza, łowi tłuściutkie ryby. Po swojemu porządkuje też bałagan w szopie – królestwie Tatusia Muminka. Możecie powiedzieć, że nic takiego się nie zdarzyło, bo nie ma o tym wzmianki w opowiadaniu Tove Jansson. A ja zapytam: skąd wiecie, jak było naprawdę?

Przedstawiony plan zajęć Mi grozi straszliwym bałaganem całemu gospodarstwu Muminków. Na szczęście, wszyscy zainteresowani śnią swoich dokonań razem z małą Mi można wydrukować obrazki z jej przygodami. Pokolorowane kredkami, mogą być doskonałym prezentem na zbliżającą się Gwiazdkę dla wszystkich dziadków i babć. Prócz



matem i wspaniałym świątecznym nastrojem, stała się podstawą gry o zaśnieżonej, sennej dolinie małych trolli. A tak naprawdę cyklu gier, z których pierwsza, ZIMA MUMINKÓW, spolszczana jest właśnie przez CD Projekt i wkrótce pojawi się w sklepach.

wesoło po sporej porcji igliwia, zwinięci w kulki czekają roztopów i pierwszych promieni wiosennego słońca.

Na pamiątkę walorów rozrywkowych gra ma też wartości dydaktyczne: uczy spostrzegawczości, rozróżniania dźwięków czy choćby utrzymywania porządku we własnych rzeczach. Grafika o rozdzielczości 640 x 480 w zupełności zadawala. Jej żywe kolory zachęcają do grania, a niewielkie wymagania sprzętowe (Pentium 90 MHz, 16 MB RAM) tylko powiększą grono oczekujących na tę perełkę dziecięcych przygodówek. Na uwagę zasługuje fakt, że ZIMA MUMINKÓW, jako typowa produkcja dla dzieci, absolutnie pozbawiona jest nawet namiastki przemocy. Choć jak wszyscy pamiętamy, mała Mi nie należy do osóbek spokojnych i ugodowych, a wręcz przeciwnie – zwykle jest wybuchowa i kłótliwa.

Gra zapowiada się ciekawie i jestem przekonany, że sympatyczne trolle z Doliny Muminków na dłużej zagoszczą w Waszych domach, bawiąc i ucząc. Po cichu dodam, że nadchodzą już następne części serii.

***Karalusio***

eWSOY

**play** **HURTOWNIA oprogramowania**

PLAY Hurtownia Oprogramowania - zaopatrujemy: sklepy, księgarnie, grainie, firmy wysyłkowe, cafejki internetowe w: gry, programy edukacyjne i użytkowe itp. Dystrybuujemy produkty wszystkich wydawców oprogramowania. Dział sprzedaży hurtowej 0 pref.22 832 54 31 lub w internecie

**PLAY.com.pl** CENTRUM WYSYŁKOWE

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Naszym celem jest jak najatrakcyjniejsza na rynku oferta dla klienta indywidualnego, zamówienia przyjmujemy telefonicznie, w internecie, faxem, listem jak również zapraszamy do naszego sklepu firmowego. Nasza reklama zawsze w miesięczniku Komputer Świat Gry.

Zamów - detalicznie - sprzedaż wysyłkowa
- Gry wysyłamy w dniu zamówienia
- Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych
- Do paczki doliczamy 5 zł (koszt przesyłki)
- Przy zamówieniach do 20 zł przesyłka 8 zł
- Płatność przy odbiorze
- Ceny zawierają podatek vat

Poleca Nas: Joy klub Graczy · WIODĄCY SKLEP

## INTERNET

**www.PLAY.com.pl**

www.PLAY.com.pl

- KUPUJ NAJTANIEJ
- PEŁEN ASORTYMENT
- PROMOCJE
- OPISY
- CODZIENNA AKTUALIZACJA

24h

## PROMOCJE

- KNIGHTS&MERCHANTS(PL) **GRATIS**
Jeśli interesuje Cię inna gra wybierz między JACK ORLANDO (PL), RALLY CHAMPIONSHIP (PL) oraz HEROES OF MIGHT&MAGIC 2
Po zakończeniu nakładu K&M. dodawana będzie jedna z wymienionych wyżej trzech gier

**Koszulka** lub podkładka **GRATIS**
przy zamówieniach powyżej 100zł
( lub zero złotych koszta przesyłki )

**0zł** koszta przesyłki

Co piąte zamówienie premiowane prezentem - **koszulka** firmowa

Do każdego zamówienia **plakat***

Zamówienia powyżej 200 zł premiowane dodatkowym **RABATEM 5%**

## ZAMÓWIENIA - KONTAKT

**PLAY.com.pl** CENTRUM WYSYŁKOWE

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

- SOLIDNE OPAKOWANIA
- FIRMOWA TAŚMA GWARANCJA BEZPIECZEŃSTWA

SPRZEDAŻ HURTOWA tel 0(prefiks)22 832 54 31

TEL. 0 (prefiks) 22 **832 54 30**
TEL. 0 (prefiks) 22 832 54 31
TEL. 0 (prefiks) 22 833 39 56
FAX 0 (prefiks) 22 833 39 61

www.play.com.pl
e-mail: play@play.com.pl

SKLEP - WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3 -zamów listownie

**114zł** THRONE OF DARKNESS (PL) · **89zł** OPERATION FLASHPOINT (PL) · **114zł** COMMANDOS 2 · **119zł** PREMIERA 25.10.2001 ANACHRONOX · **89zł** KOZACY (PL) · **119zł** PREMIERA 30.10.2001 FIFA 2002 · **48zł** RED FACTION · **114zł** ARCANUM (PL) 5CD · **135zł** BATTLE CHEST: DIABLO1 + DIABLO2 + D.2: PAN ZNISZCZENIA (6XCD)

**119zł** NHL 2002 · **89zł** MAX PAYNE (PL) · **74zł** RED AL. YURI`S REVANGE · **72zł** PREMIERA 28.10.2001 WORLD WAR 3 (PL) · **29zł** ORYGINAL WAR (PL) · **89zł** MYST 3 EXILE (PL) · **89zł** SHIZM 5CD LUB DVD (PL) · **89zł** PREMIERA 1.11.2001 MONOPOLY TYCOON (PL) · **74zł** SHOGUN : MONGOL INV.

**74zł** PREMIERA 26.10.2001 WATCHMAKER (PL) · **19zł** TOON CAR · **139zł** SIMS + SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE + SIMS BALANGA · **25zł** SUPER TAXI DRIVER · **48zł** PREMIERA 30.10.2001 STARCRAFT+BROODWAR (PL) · **19zł** WYSPA 7 SKARBÓW (PL) · **19zł** MIDNIGHT RACING (PL) · **24zł** JAGGED ALLIANCE 2 (PL) 2CD · **24zł** EARTH 2150 (PL) 2CD

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

## NAJCIEKAWSZE GRY na PC

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

| Tytuł | | Cena |
|---|---|---|
| A.D.2044 2CD (PL) | S | 24 zł |
| ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL) | | 47 zł |
| AGE OF WONDERS 2 12.2001 | Z | 114 zł |
| AGHARTA (PL) 2 CD | S | 24 zł |
| AIRLINE TYCOON 2001(PL)11-01 | Z | TEL. |
| AXIMBO MISTRZ KUNG-FU(PL) | N | 57 zł |
| ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ. | | 89 zł |
| ALIEN PARANOIA (PL) | | 35 zł |
| ALIEN VS PRED 2 (PL)16-11-01 | Z | 119 zł |
| ALONE IN THE DARK 4 | | 119 zł |
| ANACHRONOX 10-2001 | Z | 119 zł |
| ANNO 1503 (PL) 2-2002 | Z | TEL. |
| ARCANUM 5CD (PL) | N | 114 zł |
| ARCATERA (PL) | | 39 zł |
| ARMORED FIST 3 11-2001 | Z | 38 zł |
| ARTHUR`S KNIGHT 2(PL)10-2001 | Z | TEL. |
| ATLANTIS 1 (PL) | | 28 zł |
| ATLANTIS 2 (PL) | S | 48 zł |
| ATLANTIS 3 (PL) 12-2001 | Z | TEL. |
| AZTEC (PL) | | 20 zł |
| BALDURS GATE 2 (PL)+PODKŁ. | | 144 zł |
| BALDURS GATE 2 + BG1 PACK | | 179 zł |
| BALDURS.G. 2 THRON BHALL (PL) | | 69 zł |
| BATTLE CHEST D1+D2+PAN Z. | N | 135 zł |
| BATTLE ISLE IV (PL) | S | 48 zł |
| BLACK & WHITE WER.KOLEKC | | 134 zł |
| BLACK & WHITE (PL) | | 109 zł |
| BLACK&WHITE CREATURE ISLES | Z | 74 zł |
| BLADE RUNNER | | 43 zł |
| BROKEN SWORD 2 (PL) | | 39 zł |
| C&C RENEGADE 11-2001 | Z | TEL. |
| CARMAGGEDON 2000 TDR | | 44 zł |
| CASTROL HONDASUPERBIKE 2000 | | 29 zł |
| CATAN (PL) | S | 49 zł |
| CECROCIDE (PL)12-2001 | Z | TEL. |
| CHAMPION. MAN. 00/01 +LIGA PL. | | 124 zł |
| CHAMPION. MAN. 01/02 10-2001 | Z | 122 zł |
| CHAMPIONSHIP MAN 3+LIGA PL. | | 38 zł |
| CIVILIZACION CALL TO POWER | S | 29 zł |
| CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU(PL) | S | 48 zł |
| CIVILIZACJA 3 12-2001 | Z | 89 zł |
| CIVILIZATION CALL TO POWER 2. | S | 74 zł |
| COLIN McRAE RALLY (PL) | S | 20 zł |
| COLIN McRAE RALLY 2.0 (PL) | | 89 zł |
| COMMANCHE 3 11-2001 | Z | 38 zł |
| COMMANCHE 4 (PL) 12-2001 | Z | TEL. |
| COMMANDOS BEHIND ENEMY L. | S | 38 zł |
| CONFLICT ZONE (PL) | N | 64 zł |
| CORSAIRS (PL) | S | 20 zł |
| CRIME CITIES (PL) | S | 29 zł |
| CROC | | 43 zł |
| CROC 2 | | 74 zł |
| CUE CLUB (PL) | S | 35 zł |
| DEKTA FORCE 11-2001 | Z | 38 zł |
| DELTA FORCE 2 11-2001 | Z | 38 zł |
| DELTA FORCE LANDWAR 11-2001 | Z | TEL. |
| DESCENT 3 (PL) | S | 20 zł |
| DESPERADOS | | 119 zł |
| DESTRUCTION DERBY 2 (PL) | | 20 zł |
| DEVIL INSIDE (PL) | | 20 zł |
| DIABLO 1 + HELLFIRE (PL) | Z | 48 zł |
| DIABLO II (PL) + PODKŁADKA | S | 95 zł |
| DIABLO II PAN ZNISZCZENIA (PL) | B | 69 zł |
| DIE BY THE SWORD (PL) | | 20 zł |
| DOGFIGHTER AIRFIX | S | 44 zł |
| DRACULA (PL) | S | 48 zł |
| DUKE NUKEM 3D | | 48 zł |
| DUKE NUKEM FOREVER 30 11.01 | Z | 89 zł |
| DUNE 2000 | | 43 zł |
| DUNGEON KEEPER 2 PL | | 44 zł |
| EARTH 2140 (PL)+134 MISJE | B | 19 zł |
| EARTH 2150 (PL) 2CD | S | 24 zł |
| EARTHWORM JIM 3D(PL) | S | 48 zł |
| EGIPT (PL) | | 20 zł |
| EMERGENCY (PL) | S | 19 zł |
| EMPEROR BATTLE FOR DUNE | B | 109 zł |
| EMPIRE EARTH (PL) 30-11-2001 | Z | 114 zł |
| ESCAPE FALCATRAZ(PL)12-2001 | Z | TEL. |
| EUROPA UNIVER. 2 (PL) 11-2001 | Z | 89 zł |
| EUROPA UNIVERSALIS (PL) | | 29 zł |
| EVIL ISLANDS (PL) | S | 29 zł |
| F1 RACING | | 20 zł |
| F-16 AGRESSOR | | 42 zł |
| F-22 LIGHTING 3 | | 42 zł |
| F-22 RAPTOR | | 42 zł |
| FALLOUT TACTICS 6CD (PL) | B | 89 zł |
| FARAON + KLEOPATRA (PL) | | 109 zł |
| FAUST (PL) | | 29 zł |
| FIFA `99 | | 29 zł |
| FIFA 2000 | B | 44 zł |
| FIFA 2001 | | 124 zł |
| FIFA 2002 10.2001 | Z | 119 zł |
| FIGHTING FORCE | | 38 zł |
| FLIGHT SIMULATOR 2002 | Z | TEL. |
| FLIGHT UNLIMITED 2 | | 44 zł |
| FREDDY (PL) | S | 19 zł |
| FREESPACE 1 (PL) | S | 19 zł |
| FUTURE BEAT 3D (PL) | S | 25 zł |
| GANGSTERS | | 38 zł |
| GANGSTERS 2 | | 119 zł |
| GEX 3D | | 29 zł |
| GIANTS (PL) | | 29 zł |
| GILBERT GOODMATE (PL) | Z | 74 zł |
| GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD | B | 48 zł |
| GORKY (PL) | S | 19 zł |
| GRAND PRIX 3 (PL) | S | 47 zł |
| GTA 1 11-2001 | Z | 39 zł |
| GTA 2 (PL) + KOSZULKA | S | 64 zł |
| GTA 3 (PL) 12-2001 | Z | 114 zł |
| GUNMAN CHRONICLES | | 85 zł |
| H. M&M SHADOW OF DEATH (PL) | | 89 zł |
| HALF LIFE : GENERACJA+KUBEK | B | 115 zł |
| HALF LIFE BLESHIFT+PODKŁAD. | | 89 zł |
| HARPOON 4 30-03-2002 | Z | 89 zł |
| HARRY POTTER KAMIEŃ 11-2001 | Z | 114 zł |
| HEAVY GEAR 2 | | 25 zł |
| HELLBOY (PL) | | 19 zł |
| HEROES CHRONIC. 1 (PL)10-2001 | Z | 74 zł |
| HEROES CHRONIC. 2 (PL)10-2001 | Z | 74 zł |
| HEROES CHRONIC. 3 (PL)10-2001 | Z | 74 zł |
| HEROES CHRONIC. 4 (PL)10-2001 | Z | 74 zł |
| HEROES M&M 4 (PL) 12.2001 | Z | 89 zł |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 (PL) | S | 45 zł |
| HIDDEN&DANGERROUS2 01-2002 | Z | 89 zł |
| HITMAN | S | 74 zł |
| HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA | | 64 zł |
| HOMEWORLD CATACLYSM | | 69 zł |
| HOPKINS FBI (PL) | | 20 zł |
| HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL) | | 74 zł |
| ICARUS (PL) | | 25 zł |
| ICEWIND D.+HEART OF THE WIN... | | 89 zł |
| ICEWIND D HEART OF WINTER. | | 39 zł |
| IMPERIUM GALACTICA 2 12-2001 | Z | TEL. |
| IN COLD BLOOD 3CD (PL) | S | 44 zł |
| INDUSTRY GIANT | | 25 zł |
| INVICTUS (PL) | | 20 zł |
| JACK ORLANDO (PL) | S | 19 zł |
| JACK ORLANDO DIRECTORS CUT | Z | 29 zł |
| JAGGED ALLIANCE 2 (PL) | B | 24 zł |
| JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS.(PL) | | 29 zł |
| JAZZ JACKRABBIT 2 ZIMA (PL) | | 45 zł |
| JOIN STRIKE FIGHTER 11-2001 | Z | 44 zł |
| KAJKO I KOKOSZ (PL) | | 19 zł |
| KANGUREK KAO (PL) | | 45 zł |
| KAPITAN PAZUR (PL) | | 54 zł |
| KNIGHTS AND MERCHANTS (PL) | S | 19 zł |
| KOZACY (PL) | N | 89 zł |
| KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA(PL) | | 20 zł |
| KRZYŻACY (PL) 10-2001 | Z | 74 zł |
| KURKA WODNA (PL) | B | 20 zł |
| LARRY 7 (PL) | S | 47 zł |
| LEGENDS OF M&M(PL)11-2001 | Z | TEL. |
| LEGO ALPHATEAM (PL) 10-2001 | Z | 89 zł |
| LEGO LEGOLAND (PL) 10-2001. | Z | 89 zł |
| LEW LEON (PL) | | 20 zł |
| LIATH (PL) 2CD | S | 24 zł |
| LONGEST JOURNEY (PL) | S | 47 zł |
| M1A2 ABRAMS | | 25 zł |
| MAFIA (PL) 01-2002 | Z | 89 zł |
| MAGIX MUSIC MAKER 6.0 (PL) | S | 47 zł |
| MAJESTY (PL) | S | 45 zł |
| MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA | N | 89 zł |
| MDK (PL) | | 20 zł |
| MDK 2 + MDK 1 (PL) | | 47 zł |
| MECHCOMMANDER 2 | N | 144 zł |
| MEDAL OF HONOR 12-2001 | Z | TEL. |
| MEGARACE 3 (PL) 11-2001 | Z | TEL. |
| MESSIAH (PL) | S | 19 zł |
| MIDNIGHT RACING (PL) | S | 19 zł |
| MIG 29 FULCRUM 11-2001 | Z | 38 zł |
| MIGHT&MAGIC 7 | | 19 zł |
| MIGHT&MAGIC 8 (PL) | | 48 zł |
| MIGHT&MAGIC 9 (PL) 12-2001 | Z | TEL. |
| MONOPOLY TYCOON 10.2001 | Z | 89 zł |
| MOONPROJEKT (PL) OEM | | 20 zł |
| MORTAL COMBAT 4 11-2001 | Z | 38 zł |
| MORTYR (PL) | | 25 zł |
| MOTO RACER 2 | | 45 zł |
| MYST 3 EXILE (PL) | N | 89 zł |
| MYTH 1 11-2001 | Z | 39 zł |
| MYTH 3 (PL) 29-10-2001 | Z | 89 zł |
| NA KŁOPOTY PANTERA + KOSZ | | 69 zł |
| NBA 2900 | | 43 zł |
| NBA LIVE `99 | | 29 zł |
| NECRONOMICON (PL) | N | 29 zł |
| NEED FOR SPEED 3 | | 29 zł |
| NEED FOR SPEED 4 | | 44 zł |
| NEED FOR SPEED PORSCHE | | 89 zł |
| NHL 2002 20-10-2001 | Z | 119 zł |
| NO ONE LIVES FOREVER | S | 74 zł |
| OD ZMIERZCHU DO ŚW PL12.2001 | Z | TEL. |
| ODYSEJA (PL) | S | 48 zł |
| OPERATION FLASHPOINT (PL) | N | 89 zł |
| OPSYS (PL) | Z | TEL. |
| ORYGINAL WAR 2CD(PL) | N | 29 zł |
| PANZER DRAGON | | 29 zł |
| PANZER GENERAL 3D | | 48 zł |
| PIZZA CONNECTION 2 (PL) | | 74 zł |
| PIZZA SINDICATE (PL) | S | 20 zł |
| PLANESCAPE TORMENT (PL) | | 89 zł |
| POMPEI (PL) | | 20 zł |
| POOL OF RADIANCE (PL)11.2001 | Z | 114 zł |
| POPULUS THE BEGINNING | | 29 zł |
| POSEJDON (PL)+PODKŁADKA | N | 64 zł |
| POWER CHESS 2 (PL) | N | 64 zł |
| PRO RALLY 2001(PL) | | 45 zł |
| PROJECT EDEN 10-2001 | Z | TEL. |
| PRZYGODY PIPPI (PL) | N | 64 zł |
| QUAKE 3 TEAM ARENA | B | 89 zł |
| RAGE OF MAGES 2 | S | 19 zł |
| RAINBOW SIX : COVERT OPS | N | 89 zł |
| RALLY CHAM.EXTREME 12-2001 | Z | 89 zł |
| RALLY CHAMPIONSHIP 99 (PL) | | 20 zł |
| RAYMAN 2 (PL) | | 64 zł |
| RED ALERT | | 44 zł |
| RED ALERT 2 | S | 69 zł |
| RED ALERT 2 +RED 1 | S | 79 zł |
| RED ALERT YURI`S REVANGE | N | 74 zł |
| RED FACTION | N | 48 zł |
| REDGUARD | | 20 zł |
| REDLINE RACER | | 20 zł |
| RETURN TO CASTLE WOLFEINS. | Z | TEL. |
| REVENANT | | 38 zł |
| RING (PL) 4 CD | | 29 zł |
| ROBBO 2001 (PL) | Z | 47 zł |
| ROLLER COSTER TYC. GOLD (PL) | | 89 zł |
| SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL) | | 20 zł |
| SERIOUS SAM (PL) | | 64 zł |
| SETTLERS 1+2+3+4 (PL) | N | 144 zł |
| SETTLERS 2 (PL) | B | 20 zł |
| SETTLERS 3 GOLD (PL) | | 89 zł |
| SETTLERS 4 (PL) | B | 89 zł |
| SETTLERS 4 NOWE MIS. 01.2002 | Z | TEL. |
| SHEEP (PL) | S | 47 zł |
| SHIZM (PL) 5CD | N | 89 zł |
| SHIZM (PL) DVD | N | 89 zł |
| SHOGUN MONGOL INVASION (PL) | N | 74 zł |
| SILENT HUNTER 2 (PL) 16-11-01 | Z | 89 zł |
| SILENT HUNTER COMM. ED. | | 48 zł |
| SIM CITY 2000 | | 29 zł |
| SIM CITY 3000 (PL) | B | 44 zł |
| SIMS (PL) | B | 89 zł |
| SIMS + ŚWIATOWE ŻYCIE (PL) | B | 119 zł |
| SIMS BALANGA (PL) | | 74 zł |
| SIMS RANDKA (PL) 11-2001 | Z | 74 zł |
| SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL) | | 69 zł |
| SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE+BALANG. | | 114 zł |
| SIMS VILLE (PL) 2-2002. | Z | TEL. |
| SIMS+ŚWIATOWE+BALANGA | B | 139 zł |
| SOLDIER OF FORTUNE 01-2002 | Z | TEL. |
| SONIC (PL) | N | 47 zł |
| SOUL REAVER | | 39 zł |
| SOUL REAVER 2 10-2001 | Z | TEL. |
| SPEC OPS | | 38 zł |
| SPEEDWAY (PL) | | 19 zł |
| STAR WARS JEDI KNIGHTS | | 74 zł |
| STAR WARS ROGUE SQUADRON | B | 74 zł |
| STAR WARS X-WING ALLIANCE | | 74 zł |
| STAR WARS X-WING COLLECT. | | 74 zł |
| STAR WARS: FORCE COMMAND. | | 99 zł |
| STARCRAFT+BROODWAR (PL) | Z | 48 zł |
| STARTOPIA | N | 119 zł |
| STING (PL) | N | 64 zł |
| STRONGHOLD (PL) 22-10-2001 | Z | 114 zł |
| STUNT GP (PL) | | 48 zł |
| SUDDEN STRIKE (PL) | B | 89 zł |
| SUDDEN STRIKE FOREVER10.2001 | Z | TEL. |
| SUMMONER | | 74 zł |
| SZACHY 2001 (PL) | | 64 zł |
| SZACHY 98 (PL) | B | 19 zł |
| TACHYON | | 38 zł |
| TAXI DRIVER (PL) | B | 25 zł |
| TEST DRIVE 6 (PL) | | 20 zł |
| TĘCZOWA RYBKA (PL) | N | 57 zł |
| THIEF 11-2001 | Z | 38 zł |
| THREE KINGDOMS | | 114 zł |
| THRONE OF DARKNESS (PL) | N | 114 zł |
| TOCA | | 20 zł |
| TOMB RAIDER 1 | | 39 zł |
| TOMB RAIDER 2 | | 39 zł |
| TOMB RAIDER 3 | | 55 zł |
| TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV. | | 74 zł |
| TOMB RAIDER CHRONICLES | | 89 zł |
| TONY HAWK`S PRO SKATER 2 | | 89 zł |
| TOON CAR | N | 19 zł |
| TRAFFIC GIANT GOLD (PL) | N | 29 zł |
| TRAIN SIM ROUND HOUSE | Z | TEL. |
| TRAIN SIMULATOR | B | 155 zł |
| TRIDONIS (PL) | S | 19 zł |
| TROPICO (PL) + SHAKER | B | 114 zł |
| TUNGUSKA (PL) 2CD | | 24 zł |
| TZAR (PL) | | 20 zł |
| URBAN CHAOS | | 54 zł |
| USAF | | 45 zł |
| VAMPIRE | S | 65 zł |
| VIRTUA COP | | 29 zł |
| VIRTUA FIGHTER 2 | | 29 zł |
| VULTURE (PL) | S | 19 zł |
| WARCRAFT + BATTLE NET | Z | 48 zł |
| WARLORDS BATTLECRY ED KOL | N | 89 zł |
| WATCHMAKER (PL) 30-10-2001 | Z | 74 zł |
| WEHIKUŁ CZASU (PL) | | 20 zł |
| WIGGLES (PL) 11-2001 | Z | TEL. |
| WORLD WAR 3 30.10.2001 | Z | 72 zł |
| WORMS ARMAGEDDON (PL) | | 64 zł |
| WORMS UNITED 11-2001 | Z | 39 zł |

**1000 pozycji**

**OZNACZENIA:**
Z - zapowiedz
N - nowość
S - spadek ceny
B - bestseller
DATA - data premiery
POGRUBIONE - tytuły z firmowej KOLEKCJI PLAY
TEL.-cena w momencie redagowania reklamy jeszcze nie znana-info pod telefonem

5 LAT NA RYNKU

## ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

- Dostaniesz paczkę **równo** z polską **premierą** tej gry
- Dostaniesz **koszulkę** firmową GRATIS, lub koszta wysyłki zero złotych ,lub inny upominek ( zaznacz przy zamówieniu swój wybór)
- **Cena** jak zwykle będzie dużo **niższa** od detalicznej
- Dostaniesz pełną **oryginalną** grę

**N**iżej wymienione tytuły lada chwila **ukażą się** na polskim rynku. Jeśli zamówisz je przed ich premierą **zyskasz:**

**114zł** PREMIERA 26.11.2001 HARRY POTTER (PL) I KAMIEŃ FILOZOFICZNY · **89zł** PREMIERA 12.2001 HEROES OF MIGHT&MAGIC 4 (PL)

**122zł** PREMIERA 28.10.2001 CHAMPIONSHIP MAN.01/02 · **89zł** PREMIERA 12.2001 CIVILIZATION III (PL) · **124zł** PREMIERA 11.2001 MEDAL OF HONOR

**89zł** PREMIERA 16.11.2001 SILENT HUNTER 2 (PL) · **89zł** PREMIERA 30.11.2001 DUKE NUKEM FOREVER · **114zł** PREMIERA 12.2001 GTA 3 (PL)

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 10.10.2001 aktualne do wyczerpania zapasów, po tym inna niespodzianka GRATIS

**PLAY HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA**
SPRZEDAŻ HURTOWA tel 0(prefiks)22 832 54 31

# Heli Heroes

Podobno ma ona przypominać RIVER RAID, hit jeszcze z platform ośmiobitowych. Różnice dotyczą głównie strony wizualnej – tu grafika to oczywiście pełne 3D. Sterowanie śmigłowcem, chociaż tylko po wyznaczonych trajektoriach, ma być bardzo łatwe (tylko 6 klawiszy), aczkolwiek potrzeba będzie zręcznych palców i bystrego oka. Niesamowita akcja,

Podobno od koniec XX w. internetowe łącza oplotły cały świat. Ale tylko niewielu zdaje sobie sprawę, jakie mogą być tego konsekwencje. Oto hakerzy stworzyli anarchistyczną organizację Revolution Now. Celem jej ataków są serwery banków i korporacji przemysłowych – wdzierając się do nich, zdobywa fundusze na rozszerzanie swej działalności. Jest też międzynarodowa grupa uderzeniowa „Alpha" – International Special Forces, zwalczająca światową korupcję, terroryzm, handel narkotykami itp. W tej całej historii graczowi przydzielona zostaje rola pilota śmigłowca AH 64 Apache lub Ka–50 Kamov. Tak pokrótce przedstawia się fabuła HELI HEROES, gry, która dla fanów klasycznych strzelanin w powietrzu może się wkrótce stać pozycją obowiązkową.

mnóstwo bonusów, ukryte poziomy, a przede wszystkim wspaniała zabawa to atuty każdego z 30 poziomów HELI HEROES. Różnią się one trudnością przeciwników, ograniczeniami czasowymi oraz bossami, których obecność w takich grach jest obowiązkowa.

Łącznie wszystkie etapy zawierać mają mniej więcej 60 pojazdów i ponad 300 budynków (z podziałem na aktywne i pasywne). Otoczenie będzie całkowicie interaktywne, a niszczenie wszystkich jego elementów nie tylko możliwe, ale wręcz konieczne (szczególnie jeśli lubimy fajerwerki :) Wyposażenie śmigłowca to: kilka odmian rakiet, miotacz plazmowy oraz działka. Te ostatnie są montowane seryjnie, ciekawostkę stanowi natomiast... bomba atomowa! Żeby ją uzyskać, trzeba zebrać części rozsypane po kilku poziomach. To broń ofensywna, a co z obroną? Będzie możliwa dzięki pancerzom, energetycznym osłonom, dezorientującym flarom bądź czasowej niewidzialności. Przed właściwymi zawodami będziemy mogli wziąć udział w treningu, także dla dwóch osób – walczy

się wtedy na jednym ekranie, a wygrywa ten, kto zdobędzie więcej punktów.

Posiadacze GeForce'a 3 docenią efekty „per pixel specular lighting" oraz „per pixel bump mapping", a także support dla okularów 3D. Za kupnem HELI HEROES przemawiać mogą wymagania sprzętowe. Minimalna konfiguracja to Pentium MMX 300 MHz, 64 MB RAM oraz karta graficzna D3D/OpenGL/Glide. Na sklepowe półki gra trafić ma już w tym miesiącu.

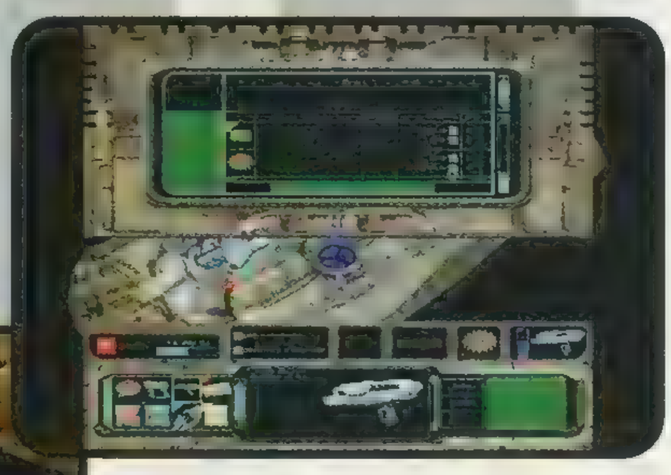
***Valpurgius***

Reality Pump/Topware PL

# Zax: The Alien Hunter

Ale się nam ten JoWood rozbrykał! Po THE STING! i ALIEN NATIONS 2 wkrótce do tabunu jego gier dołączy jeszcze dynamiczna kosmiczna strzelaninka pt. ZAX: THE ALIEN HUNTER. Jej akcja, osadzona w futurystycznym świecie, obfitować ma w wybuchy, efekty specjalne i rzesze Obcych. Wszystko w rzucie izometrycznym à la DIABLO. Przygotuj się na ostrą jazdę po zakamarkach obcej planety, gdzie tylko sprawne ciało i naładowana giwera pozwolą Ci przetrwać.

Masz na imię Zax. Jesteś odkrywcą, przecierającym gwiezdne szlaki. Pewnego razu, gdy przelatywałeś nad najbrzydszą planetą w galaktyce, silniki Twojego wahadłowca zrobiły sobie „wolne" i zaryłeś dziobem w wypaloną skorupę martwej planety. Czy aby na pewno martwej? Głuchą ciszę przerywały coraz głośniejsze, dziwne dźwięki. Wytężyłeś wzrok. I... zobaczyłeś ICH! Zwierzokształtne sylwetki, majaczące wśród skał, rosły w Twoich oczach z niewyobrażalną prędkością. Uskoczyłeś w ostatnim momencie, gdy strumienie skondensowanej energii roztopiły kondensator tuż obok Twej głowy.



Choć nie masz prawie żadnych szans, to jednak gdzieś na dnie Twej duszy drzemie bestia, która pozwoli Ci przeżyć. Musisz ją wyzwolić i poddać się instynktom. Z ofiary zmień się w łowcę! Za uzbrojenie masz wprawdzie tylko malutki pistolecik, ale jeśli chwilkę pograsz, to da się to nadrobić. Teleporty przeniosą Cię do kosmicznych butików, gdzie powiększysz swój ekwipunek. I wtedy stawisz czoła wszelkim niebezpieczeństwom. A Obcy to nie jedyne zagrożenie, które tu napotkasz. Rozpalona lawa parzy w stopy, a wszędzie czyhają jakieś pułapki. Jeśli jednak umiejętnie pokierujesz akcją i odpowiednio wykorzystasz teren, to część z przeszkód może okazać się pomocna w walce o przetrwanie. Przemierzając 7 różnorodnych obszarów, natkniesz się także na osady prymitywnej cywilizacji Korbo. Czy żyjące tam istoty okażą się przyjaciółmi? Czy pomogą Ci wrócić do Twego świata?

***MacIotsen i Yaromir***

JoWood

# SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE

**W PUDEŁKU:**

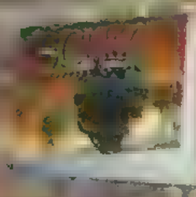
1 DVD ROM

lub

5 płyt CD

mapa Argilusa

instrukcja obsługi



poradnik:
- cel misji
- porady
- opisy postaci

## REAH

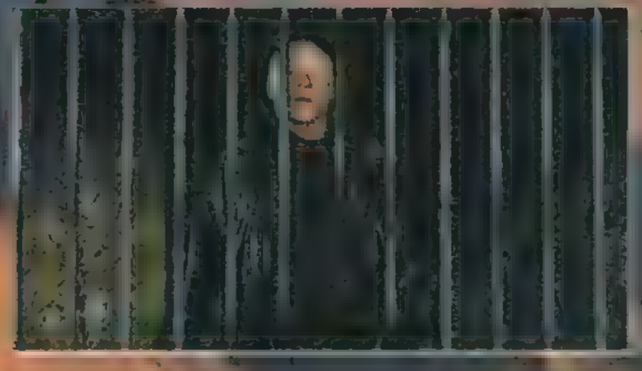
DVD ROM

Reah DVD w pełnej polskiej wersji językowej!
5 GB świetnej przygody!
Jedna z najlepszych polskich gier przygodowych w nowym wydaniu.

Musisz ją mieć!

Gra dostępna również w wersji CD na 6 płytach!

Cena detaliczna tylko 59 zł.



"SCHIZM to świetna przygodówka ze wszechmiar godna polecenia." / CLICK /
"... najbardziej spektakularna polska gra przygodowa 3D." / CHIP /
"SCHIZM stał się nowym królem polskich przygodówek!" / SECRET SERVICE /
"...w grze jest owo coś, co nas zmusza do ponownego uruchomienia komputera..." / CDA /
"...koneserów kawał dobrej rozrywki." / Świat Gier Komputerowych /

cena **99,90**

**Zamawiając grę wysyłkowo w LK Avalon otrzymasz dodatkowo kolekcjonerskie wydanie audio CD z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!**

# Europa Uni

Historia kocha gdybanie, choć żaden historyk (przynajmniej taki starszej daty) nigdy się do tego nie przyzna. Czy nie zastanawialiście się, jak wyglądałby świat, gdyby kilka znaczących wydarzeń w jego dziejach miało nieco inne zakończenie? A może po prostu by już nie istniał? Oto już wkrótce będziemy mieli okazję się przekonać. Milowymi krokami zbliża się bowiem premiera doskonałej strategii EUROPA UNIVERSALIS 2.

Pamiętacie pierwszą część? Wiedzcie, że druga zapowiada się o niebo lepiej i dużo bardziej bogato. Przede wszystkim, rozszerzono ramy czasowe, w których można rozwijać imperium. Zaczynamy od późnego średniowiecza (punkt startu to data 7. urodzin Joanny d'Arc – 1419 r.), by skończyć aż prawie przy śmierci Napoleona (1820 r.). Po drugie, wprowadzono trzy nowe wielkie religie: buddyzm, hinduizm i konfucjanizm. Po trzecie, mapy uszczegółowiono, dodając więcej niż 120 nowych prowincji (w tym rejony azjatyckie i afrykańskie) i sto nowych nacji, chętnych, by nałożyć na siebie brzemię dominium.

**„...Bułgarom czy Bałtom każesz dokonać konkwisty w Nowym Świecie, odkrytym niedawno przez Polaka Piprztyckiego..."**

Jeśli idzie o samą rozgrywkę, to tak jak w części pierwszej decydujemy o rozwoju wybranej prowincji, a później kraju. Prowadzimy jego politykę wewnętrzną i zewnętrzną, mając na względzie centralizację lub decentralizację władzy, podatki, nadania i nadziały, wojnę bądź pokój z sąsiadami, wyprawy, krucjaty albo braterską pomoc. Historia świata od roku 1419 jest potraktowana jak tabula rasa. Nie zdziwi więc, jeśli

# The Troma Project

Części naszych szanownych czytelników zapewne nieobca będzie nazwa Troma. A reszcie niech wystarczy, że jest to amerykańską firma, która produkuje różne niskobudżetowe filmy. Oto już lada dzień na polskim rynku powinna pojawić się nowa gra taktyczno–strategiczna, która zostanie oparta właśnie na jej dziełach. W szczególności zwłaszcza na dwóch najciekawszych pozycjach, które wyszły spod rąk panów Lloyda Kaufmana i Michaela Herza. Chodzi mi mianowicie o „The Toxic Avenger" i „Sgt. Kabukiman NYPD". Pod względem gatunkowym obrazy te zaliczane są do horrorów, aczkolwiek jest to horror wzbogacony znacząco o elementy komedii, sensacji i erotyki.

Nowa gra... Ale, ale! Popatrzcie na te zdjęcia! Czy z niczym Wam się to nie kojarzy? REZERWOWE PSY? Bingo! Tak, macie świętą rację, bo najnowsza produkcja firmy Net–Games wykorzysta właśnie silnik graficzny i interfejs autorstwa chłopaków z polskiego Necrosoftu! Jak zapewne pamiętacie (a jak nie pamiętacie, to poczytajcie sobie serial na ten temat – SS'64, NSS'68, NSS'71), przygód Vicka Megi i majora Sztosa nie wyróżniała z szarego tłumu jakaś tam szokująca grafika, nowatorskie rozwiązania czy sztuczna inteligencja z zamaszystym wykopem. To niezwykłe dzieło zdobyło sobie popularność za pomocą całkiem innych instrumentów – wisielczego, bardzo, ale to bardzo czarnego humoru z odniesieniem do ówczesnej polskiej sceny politycznej i ogólnie rzeczywistości tworzenia się dzikiego kapitalizmu na totalnym zadupiu Europy, a także (a może przede wszystkim!) brutalnej przemocy wobec wszystkich obecnych na ekranie oraz ostrych scen erotycznych, przedstawiających rozrywki strudzonych bandytów. Jednym słowem – nic dla dzieci. Pozycja pod tytułem THE TROMA PROJECT również przeznaczona jest dla osób posiadających już swój własny dowód osobisty. Zwłaszcza że obecnych tu będzie wiele bardzo kontrowersyj-

# iversalis 2

zajmując się Bohemią, stworzysz z niej potęgę morską, a Bułgarom czy Bałtom każesz dokonać konkwisty w Nowym Świecie, odkrytym niedawno przez Polaka Piprztyckiego i pokonując wielkie imperium kolonialne –Szkocję, złupisz z pomocą Japonii bogate Chiny.

Wojny i podboje nie są jedynym sposobem popychania do przodu gospodarki, ważniejszy jest rozwój ekonomiczny i gospodarczy. Pamiętacie, jak nikomu nie znany mały kraik Holandia stał się nagle potęgą kolonialną? Nie prowadził wojen (z wyjątkiem trzydziestoletniej), tylko handlował. Nie namawiam Was, broń Boże, do naśladowania starozakonnych, tylko wykorzystania nowego systemu negocjacji pokojowych, który z pewnością zmieni dotychczasowe mechanizmy stosunków z sąsiadami.

W enginie gry, prokurującym losowe wydarzenia, zwiększono wpływ gracza. Wszelkie zadymy i bunty w krajach ościennych mogą być zatem następstwem naszej polityki. Innymi słowy, osłabiając jeden element wrogiego mocarstwa, podmuchamy, że gliniane nogi kolosa nie wytrzymują ciężaru i zupa się wylewa. W efekcie niedawny przeciwnik hołduje nam w sali tronowej, całując wyciągnięty do zgody żelazny bucik od wyjściowej zbroi.

Technicznie gra została zdecydowanie poprawiona w stosunku do starszej siostry. Przede wszystkim lepsza jest grafika, zarówno jeśli spojrzeć na rozdzielczość w rozpiętości od 800x600 do 1280x1024, jak i zwykły widok – na zasadzie ładne czy nie. Kolory, w pierwszej części dość bure, nareszcie nabrały życia, a kształty głębi. Zapowiadana jest również bogata szata muzyczna, prezentująca utwory z epoki. Graczy niezbyt doświadczonych ucieszy zaś rozbudowany samouczek, pomagający w prowadzeniu polityki, tłumaczący jej niuanse i zwracający uwagę na niedoceniane aspekty.

Podsumowując, myślę, że możemy się spodziewać prawdziwego hiciora, walącego na zęby konkurencję (łącznie z poprzednią wersją!). Nie pozostaje nic innego, jak zaciskać kolanka i czekać.

***Karalusio***

Paradox Entertainment

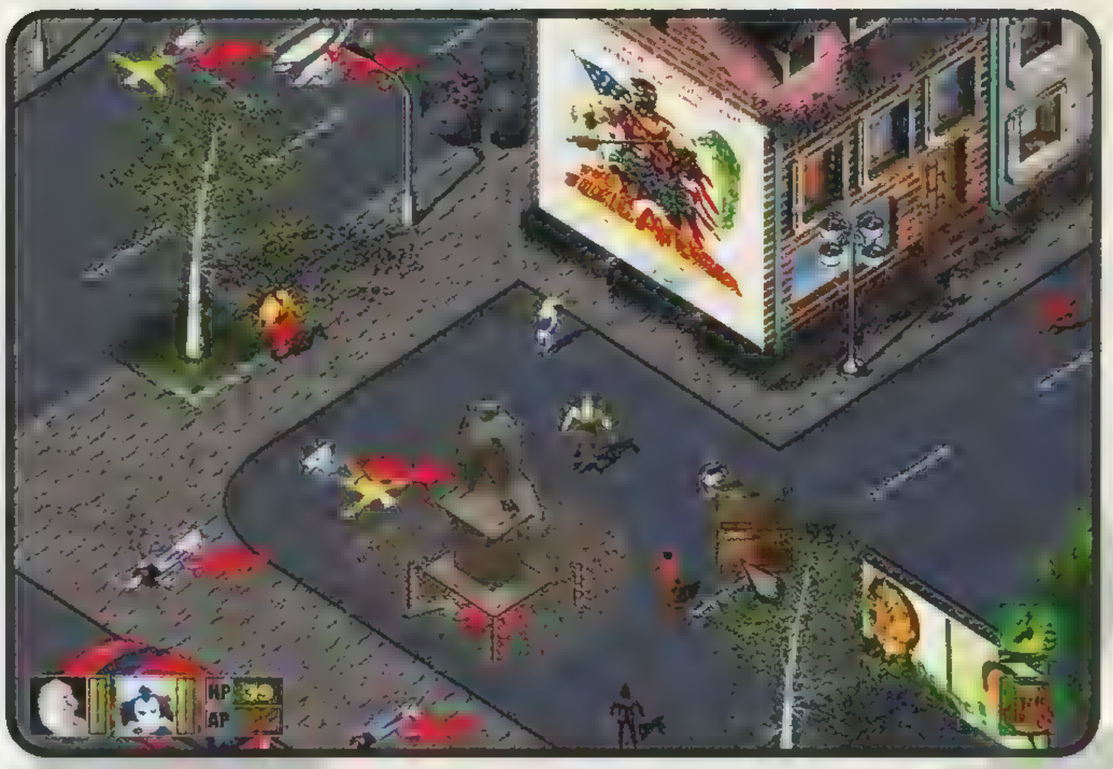
---

***„Przemoc w najgorszej formie, z hektolitrami krwi wylewającymi się z ekranu, oraz perwersyjne akty seksualne mogą nie każdemu przypaść do gustu”***

nych filmów, w których spodziewać się możemy jeszcze większej dawki krwi i seksu niż w produkcjach Quentina Tarantino.

Misje THE TROMA PROJECT rzucą nas w przeróżne zakątki znanej kuli ziemskiej, ale także w różne fikcyjne miejsca, przede wszystkim znane z wyżej wymienionych filmów spółki Kaufman&Herz. Niestety, jak na razie autorzy wzbraniają się przed ujawnieniem czegokolwiek konkretnego na temat rodzajów broni czy ekwipunku, które nam udostępnią. Mając jednak na uwadze znak firmowy Tromy, jednego możemy być pewni – tych akurat elementów otrzymamy sporo i to w dużym asortymencie.

Akcja gry będzie wzbogacona o przerywniki filmowe, przepełnione



różnymi jednoznacznymi sytuacjami. Przemoc w najgorszej formie, z hektolitrami krwi wylewającymi się z ekranu, oraz perwersyjne akty seksualne mogą, oczywiście, nie każdemu przypaść do gustu. A już na pewno gra ta nie powinna trafić w ręce młodszych przedstawicieli ludzkości! Do ciekawostek zaliczyć można natomiast ścieżkę dźwiękową, na której znajdziemy utwory takich grup, jak The Loose Nuts oraz Nevermore.

Pakiet zatytułowany THE TROMA PROJECT na polskim rynku kosztować ma niespełna 30 złotych. Zważywszy że poza samą grą zawierać będzie jeszcze trzy komiksy, listy i eseje Lloyda Kaufmana oraz trailery i film pt. „Hummus psa”, nie jest to wiele, prawda?

***Valpurgius***

Net-Games/Topware PL

# Tony

Poprzednia część tej gry odniosła sukces trochę niespodziewanie. W prasie komputerowej (zarówno tej polskiej, jak i zagranicznej) zbierała same pozytywne recenzje i często otrzymywała oceny najwyższe z możliwych. A kto by wcześniej pomyślał, że skakanie na deskorolce może aż tak skutecznie konkurować ze sportowymi hitami pokroju NBA LIVE czy FIFA? Twórcy cyklu z Tonym w roli głównej, zachęceni tym sukcesem, zabrali się za kolejną część serii.

Po pierwsze i najważniejsze, w swych działaniach postanowili przyjąć strategię sprawdzoną wcześniej przez EA Sports. Innymi słowy – postawili na powolny, stopniowy rozwój swego produktu. Z pewnością dla graczy nie

**„Twórcy cyklu z Tonym w roli głównej (...) postawili na powolny, stopniowy rozwój swego produktu”**

jest to powód do radości. Wszyscy przecież wiemy, jak denerwujące potrafią być owe rzekome „zmiany”, wprowadzane przez „Elektroników”. Tak naprawdę, zwykle chodzi tylko o chwyt reklamowy. Activision ma u mnie sporego minusa (a założę się, że u innych graczy też) już za sam fakt przyznania się do obrania taktyki pt. „zarobić jak najwięcej i jak najmniejszym kosztem”. Efekty są już widoczne. Autorzy THPS3 obiecują poprawioną grafikę, nowe triki, sama gra ma być dużo prostsza w obsłudze itd. Nie wiem jak Wy, ale ja skądś znam te obietnice...

Natomiast niewątpliwymi atrakcjami TONY HAWK'S PRO SKATER 3 będą nowe i urozmaicone trasy. A mianowicie: Middleton (małe miasteczko), Rhode Island (tej lokacji fanom dechy nie trzeba chyba przedstawiać?), Rio De Janeiro (taka malutka mieścina ;)), Los Angeles (pozdrowienia dla Brandona i Brendy! ;P), Kanada (kraj chłodny i zalesiony), Tokio wraz ze swoją przemysłową dzielnicą Shibuya i wreszcie Paryż. W każdym z tych miejsc będziemy mieli okazję

# IL – 2 Sturmovik

Pierwsza rzuca się w oczy grafika. Do tej pory chyba nikt nie stworzył czegoś takiego! Każdy samolot został wymodelowany bardzo dokładnie. Niech Wam wystarczy, że widać np., jak wysuwają się i chowają sloty na krawędzi natarcia czy poruszające się na lotkach klapki odciążające. Wirtualny kokpit nie ma sobie równych. Jest czytelny i w 100% zgodny z rzeczywistością. Widać każdy przełącznik! Ziemia nie ustępuje samolotom. Jedyna gra, która może poszczycić się podobnym rozbudowaniem scenerii, to FLANKER 2.0. Największe wrażenie wywiera jednak las, a właściwie całe ogromne jego kompleksy. Ku mojej radości składają się one z pojedynczych drzew. A udało się to za pomocą prostego triku – trzech poziomych tekstur. Kiedy oglądamy je z powietrza, zlewają się w jeden śliczny, przestrzenny obiekt.

**Strzelając ze wszystkich swoich działek, Il tworzy prawdziwe piekło na Ziemi**

Ale wszelkiego rodzaju dymy, mgły, deszcze i chmury również zasługują na uwagę. Najpierw chmurki. Takich to jak żyję jeszcze w grze nie widziałem! Cumulusy jak baranki! Kiedy się w taki wleci i spojrzy na skrzydło, można zobaczyć poszczególne jego kłaki. Widoczność wtedy jest niewielka, ale jest – samolot w niewielkiej odległości od obserwatora będzie rozpoznawalny jako rozmazana czarna plama. Podobnie wymodelowano kolejne warstwy chmur. Po raz pierwszy spotkałem się z możliwością przelecenia cirrusa! Należy również wspomnieć o smugach kondensacyjnych. Pojawiają się na wysokości ok. 5 tys. m, a utrzymują na tyle długo, że przestrzeń walki cała jest poprzecinana ich białymi nitkami. Przyczepiłbym się właściwie tylko do burzy. Niestety, zrobiono ją na bazie zwykłych cumulusów. Mimo usilnych starań nie znalazłem ani

**Dzielni radzieccy żołnierze opuszczają rozbitego Il–a**



**Te smugi w tle są efektem działania obrony przeciwlotniczej. Ciekawe, co powiedzą na ostrzał mojego tylnego strzelca?**

# Hawk's Pro Skater 3

wyszaleć się do woli, szarżując na desce nawet po zatłoczonych chodnikach – wśród pieszych. Co ciekawe, jeśli się tylko trochę postaramy, nie powinno nam sprawić trudności spowodowanie jakiegoś wypadku! :> Poprawiona została interakcja z otoczeniem, a pogoda na trasie będzie się dynamicznie zmieniać, co – tylko dla formalności dodam – wpłynie znacząco na miodność gry.

A oto zawodnicy, którzy potwierdzili już swoją obecność w najnowszych skejtowych szaleństwach: Tony Hawk (ale niespodzianka, co nie? :P), Eric Koston, Steve Caballero, Bucky Lasek, Rodney Mullen, Chad Muska i Bam Margera. To śmietanka – wszystkich zakrętasów ma być o wiele, wiele więcej. A jeśli tych asów deski na czterech kółkach graczowi nie styknie, to zawsze będzie mógł sobie stworzyć własnego zawodnika (np. takiego, który nie podpisał z Activision umowy na wykorzystanie jego nazwiska :)

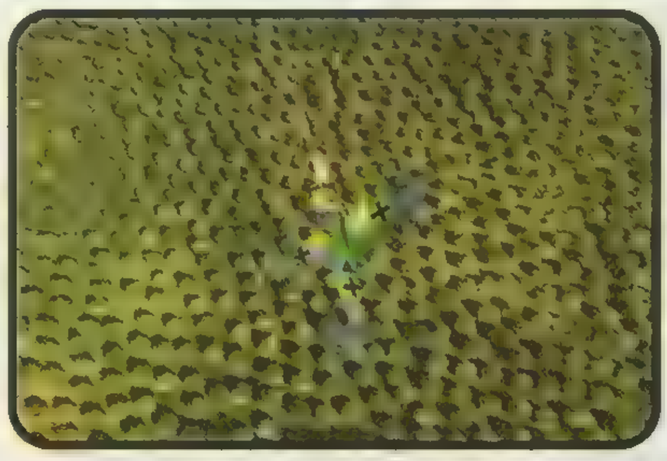
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 ma ukazać się na wiele platform growych. Potwierdzono: PC, GBC, GBA, PSX, PS2 oraz X-Box. Tak więc chyba wszyscy powinni być zadowoleni. Jednak czy rzeczywiście tak będzie? Czy gra spełni pokładane w niej nadzieje? Czy nowa strategia wydawcy nie pogorszy jej mocnej pozycji na rynku? Zobaczymy za kilka miesięcy!

***Campari***

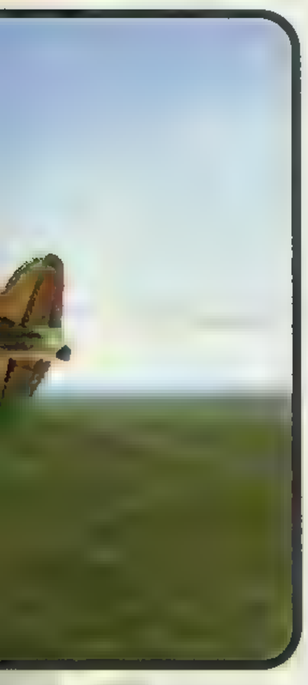
Activision

**Pozostawiane przez walczące samoloty smugi kondensacyjne tworzą na niebie fantazyjne wzory**

**„Po raz pierwszy spotkałem się z możliwością przelecenia cirrusa"**



**Las pojedynczych drzew wygląda ślicznie, nieprawdaż?**



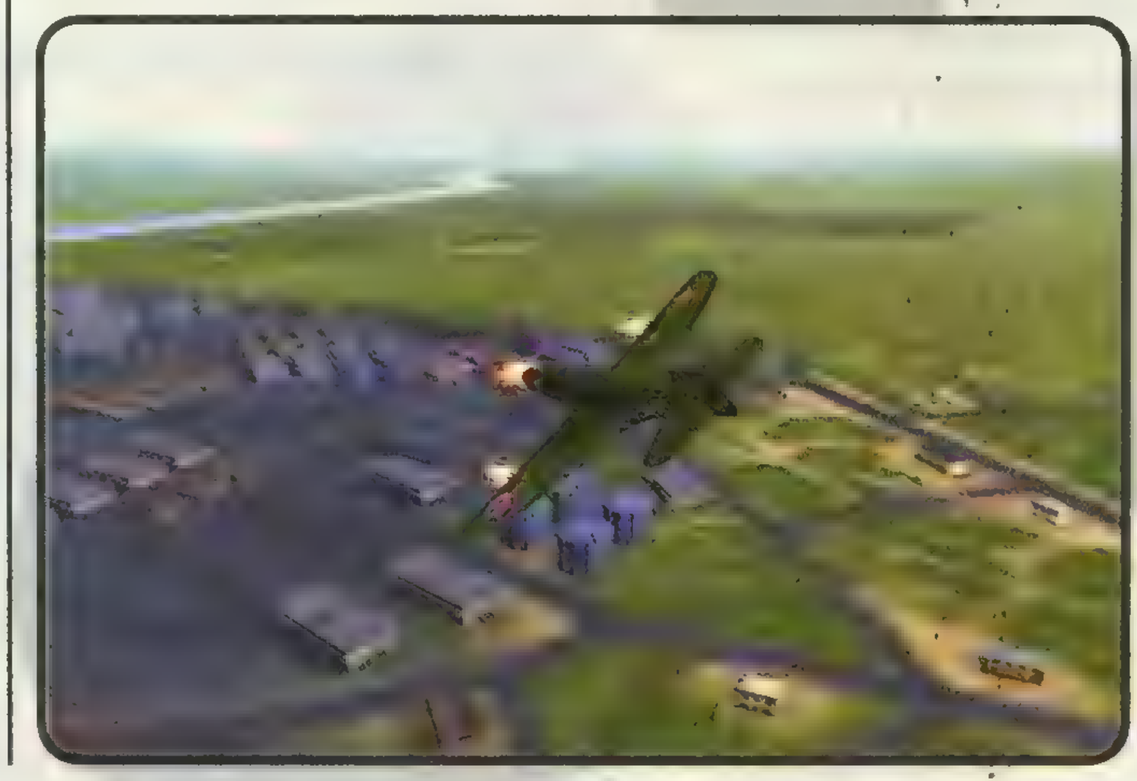
jednego właściwie wybudowanego cumulonimbus. Brakuje również prądów powietrznych oraz turbulencji. Odniosłem wrażenie, że powietrze jest całkiem nieruchome. Dymy zrobione są w bardzo podobny sposób co chmury.

Model lotu, jest tu jedynym z lepszych, jakie testowałem. Dobrze wymodelowano reakcje na stery, loty z dużymi kątami natarcia oraz korkociągi. Wyraźnie czuć różnice pomiędzy poszczególnymi maszynami. Inaczej lata się na P39 (strasznie wredna bestia!), a inaczej na 109. Oderwanie strug przebiega całkiem odmiennie, każdy z samolotów inaczej zachowuje się na małych i dużych prędkościach. Dobrze oddano korkociąg. Podczas ostrego manewrowania na małej prędkości łatwo do niego doprowadzić. Aby uratować się z takiej sytuacji, trzeba wiedzieć, jak przeciwdziałać autorotacji. Przypadkowe wymachiwanie drążkiem nic nie da. Po raz kolejny zawiodłem się jednak na modelowaniu ślizgów. Samolot lata tak, jakby miał na stałe włączoną automatyczną koordynację wychyleń drążka oraz steru kierunku. Inna sprawa, że jeśliby odwzorowano to dokładnie, to bez przyzwoitych orczyków nie dałoby się grać. Po raz pierwszy można sobie pooglądać efekty strzelania pociskami smugowymi. Wrażenie niesamowite! Obserwując smugi z działek przeciwlotniczych, człowiek naprawdę zaczyna się bać.

IL – 2 STURMOVIK ma szansę ustanowić nowe standardy w dziedzinie symulacji, a rozbudowany tryb multiplayer (do 32 graczy łączących się za pośrednictwem serwera dedykowanego) powinien zapewnić mu długi żywot. Jest to chyba jedyna gra, która ma szansę pokonać tandem: WARBIRDS + FreeHost.

***TopGun***

Ubi Soft

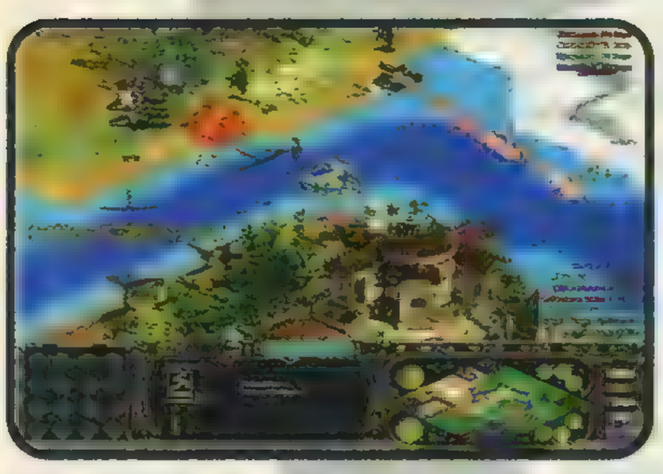


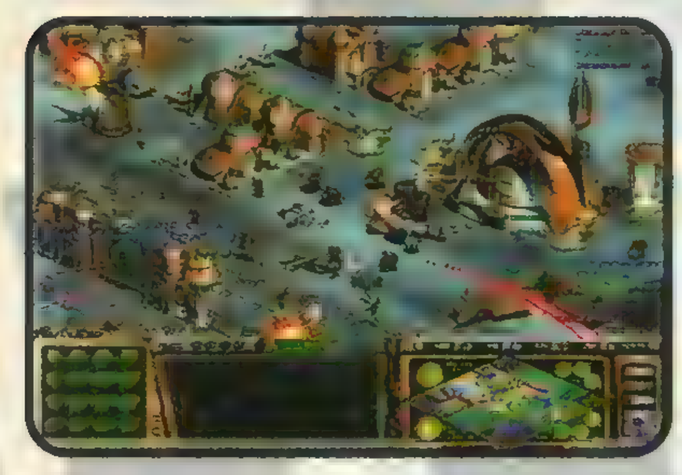
# Star Wars Galactic Battlegrounds

Jednostki szturmowe Imperium pod dowództwem admirał Daali, wspomagane przez potężne maszyny kroczące, rozpoczęły miażdżący atak na bazę rebelianckich szumowin. Na niebie zaroiło się od przeróżnych modeli maszyn Tie. Atak przebiegał zgodnie z planem, aż tu na polu bitwy niespodziewanie zaczęli pojawiać się kolejni przeciwnicy. tym samym silniczku, ale osadzona w realiach „Gwiezdnych Wojen". Zapomnijcie o wszystkich poprzednich (średnio udanych) próbach strategicznego ukazania gwiezdnego konfliktu – tym razem zabrali się za to prawdziwi zawodowcy!

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS ma zniewalać graczy od pierwszej chwili. Według chronologii

sa. Jej autorzy zdają sobie bowiem sprawę, że nie tylko muszą stworzyć wspaniałą strategię, ale i z pełną pieczołowitością oddać charakter kultowej galaktyki. Nawet tworząc pojedyncze budowle, opierają się na przeróżnych przewodnikach, szkicach projektantów filmów, ko-



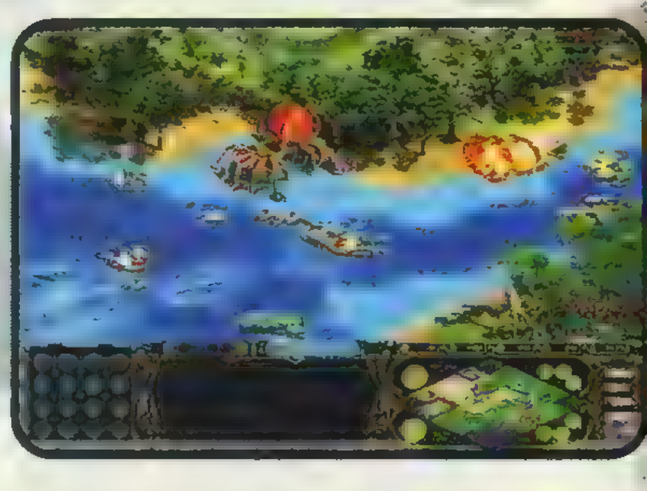


**„wcześniej nikt nie ukazywał uzbrojenia takich nacji jak Wookie albo też walk na wodzie"**

Star Wars jej akcja zacznie się na około 30 lat przed epizodem pierwszym, zakończy zaś dekadę po „Powrocie Jedi". Analogicznie jak przy AOE2 będziemy mieli do czynienia z rozwojem technologicznym kolejnych epok. Liczbowo wszystko prezentuje się wyśmienicie. Rozgrywki potoczą się w 14 środowiskach na 50 typach terenów. Brzmi to wręcz nieprawdopodobnie, ale w trakcie prac szybko okazało się, że rozmach projektu przerasta możliwości nawet tak rozpasanego uniwersum. Z uczestniczących w walkach ponad 200 jednostek więcej niż połowa musiała być stworzona specjalnie na potrzeby gry! W końcu, wcześniej nikt nie ukazywał uzbrojenia takich nacji jak Wookie albo też walk na wodzie.

Twórcy nie dali się ponieść modzie i grafika opiera się tu na tradycyjnym 2D. Za wcześnie jeszcze, by prorokować, jak tryb ten wypadnie w konfrontacji z wszędobylskim 3D, ale statyczne zdjęcia prezentują pełne detali światy, konstrukcje i jednostki. Oprócz oczywistej kampanii single za pomocą edytora będziemy tworzyć własne misje, ciupać w trybie skirmish, potężny generator stworzy misje, będzie też można dymić poprzez wszelkiego rodzaju połączenia międzykomputerowe (maks. do 8 graczy).

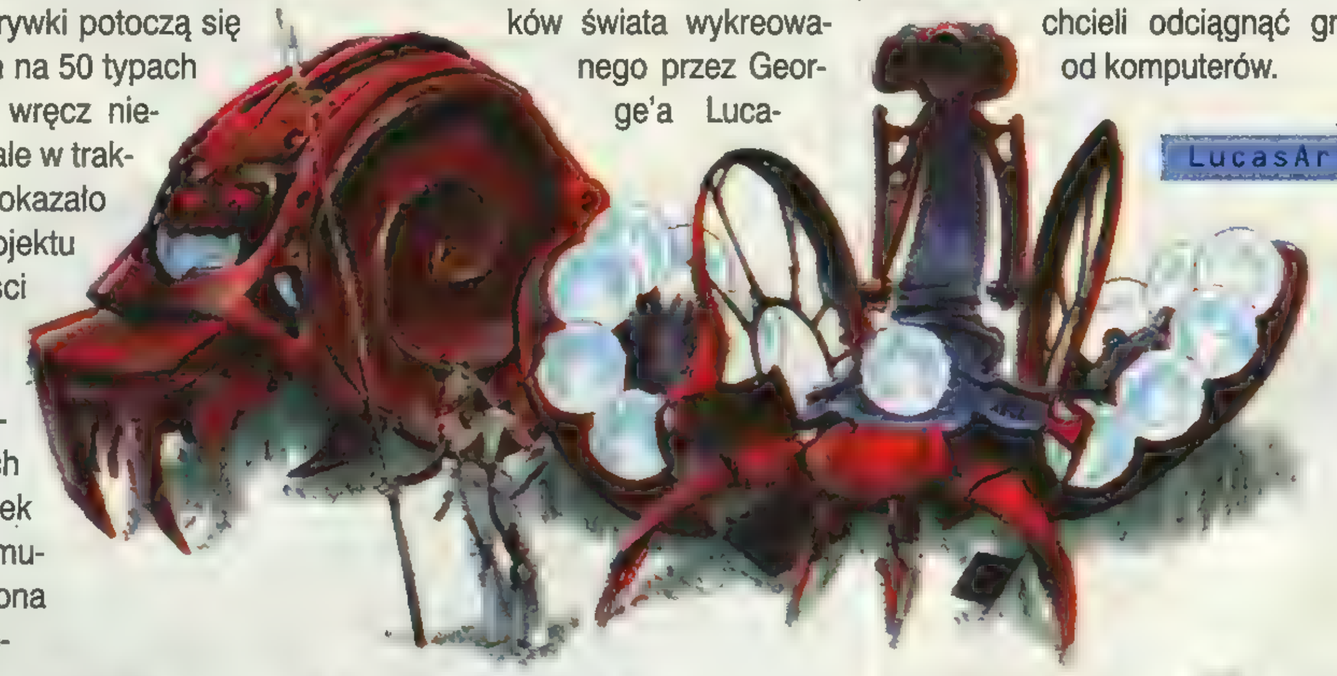
Gra ma kipieć od wszelkich smaczków świata wykreowanego przez George'a Lucas-



miksach i wszelkich innych tego typu dobrodziejstwach. Na ile te starania zostaną przyjęte przez ortodoksów SW, przekonamy się niebawem. Wojna wybucha lada moment! I niech Moc ma w opiece wszystkich, którzy będą chcieli odciągnąć graczy od komputerów.

***Rif***

LucasArts



Nadciągnęli włochaci Wookie, Gunganie, roboty bojowe Federacji Handlowej. Potem do sztabu dotarł jeszcze sygnał, że w centrum walk szaleje Rycerz Jedi. Co tu się u diaska dzieje? To swój początek ma galaktyczna bitwa na niespotykaną dotąd skalę, to po prostu przedsmak nadchodzącego przeboju wśród strategii – STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS! Oj, będzie się działo! Od listopada, bo wtedy to premierę będzie miała gra stworzona przez autorów AGE OF EMPIRE 2, oparta na

JUŻ W SPRZEDAŻY!

CENA 79.90

The Watchmaker

ZEGARMISTRZ

# ZBADAJ TAJEMNICĘ NIEŚMIERTELNOŚCI

*Ta gra jest jak kobieta idealna – inteligentna, piękna i urzekająca*

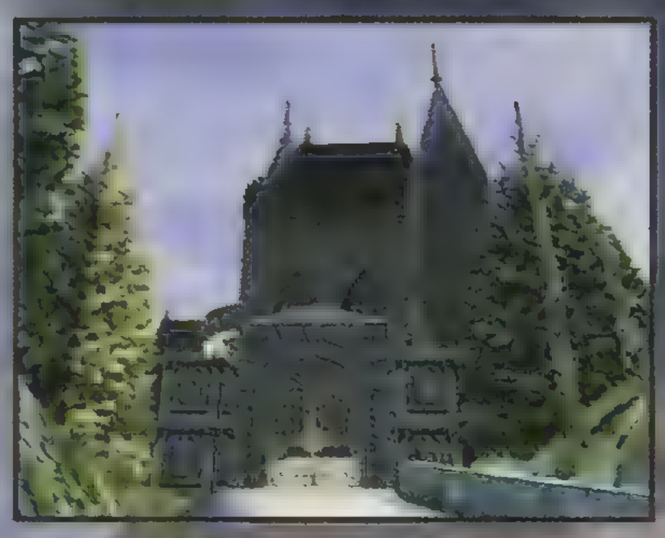
www.gry.onet.pl

*Gra jest w istocie doskonała (grafika, kurczę, grafika!)*

**THE WATCHMAKER - ZEGARMISTRZ**

jest grą przygodową rozgrywającą się w wielkim austriackim zamku. Gracz na przemian wciela się to w detektywa, to w prawniczkę, których zadaniem jest odszukanie i zniszczenie wahadła. Muszą to zrobić jeszcze przed północą, gdyż o tej właśnie godzinie sekta Nieśmiertelnych będzie chciała przy pomocy wahadła przejąć panowanie nad światem. CZASU NIE POZOSTAŁO WIĘC WIELE, A PRZECIWNIK JEST BEZWZGLĘDNY.

PL



PC CD ROM

SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI I HIPERMARKETACH

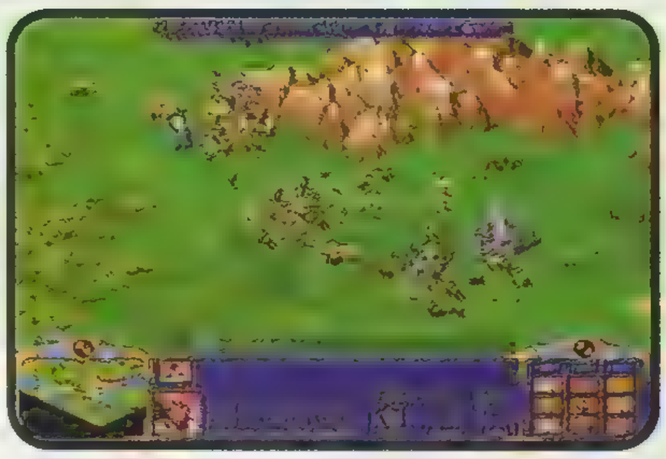
# Kohan
## Ahriman's Gift

Wiosną tego roku do kręcącego się za swoim ogonem świata RTS dostał się ożywczy powiew nowych idei. A to za sprawą premiery gry KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS. Ciekawa koncepcja wieloosobowych drużyn, reprezentowanych na polu bitwy jako pojedyncze jednostki, oraz dobrze zaprojektowana (a właściwie maksymalnie wyeliminowana) mikroekonomia spodobała się zarówno graczom, jak i recenzentom. Sequel był więc tylko kwestią czasu.

A właściwie prequel. W IMMORTAL SOVEREIGNS gracz wcielał się bowiem w nieśmiertelnych Kohan, walczących z zalewającym świat złem, w AHRIMAN'S GIFT role ulegną odwróceniu. Tym razem jako Roxanna Javidan (przywódczyni Ceyah, niezbyt sympatycznych sług ciemności) będzie miał za zadanie szerzenie wiary w mrocznego boga Ahrimana i ściągnięcia na świat Khaldun Wielkiego Kataklizmu (któremu to uprzednio się zapobiegało). Po wymieceniu z planety konkurencji szefostwo plemienia sięgnie po władzę absolutną, kontrakt z Ahrimanem wspominał też coś o ekspansji na resztę Wszechświata. Miejmy więc nadzieję, iż fani nie zżyli się poprzednio zbytnio ze swoimi podopiecznymi – bo tym razem przyjdzie ich wyrzynać.

Nie jest to, de facto, druga część gry, tak więc przewidziane zmiany będą miały raczej charakter ilościowy niż jakościowy (sprawdzony system zarządzania i sterowania pozostawiono bez zmian). Przede wszystkim przeconstruowano jednostki ścierających się tu stronnictw (Ceyah, Nacjonalistów, Rojalistów i Rady). Pojawi się np. mroczny kapłan, wzmacniający własnych wojaków i osłabiający przeciwnika, czy też walczący w pierwszej linii mroczny rycerz Ceyah. Ten ostatni to opętany przez demony śmiertelnik, zrodzony w ponurym rytuale, który sprawowany jest przez wyznawców Ahrimana. Dzięki magicznym toporom osobniki takie zaatakują, ignorując wszelkie dodatkowe punkty obrony, jakimi dysponują ofiary. Z kolei w szeregach Nacjonalistów znajdziemy tzw. disciplesów, fanatycznych mnichów–wojowników. Są to członkowie organizacji kierowanej przez maga Gavin Bahruum, którzy potrafią opanować sztuki walki do perfekcji. Niestety, brak jakiegokolwiek opancerzenia czyni ich bardzo wrażliwymi na atak – ale w końcu właśnie w celu kompensowania takich właśnie braków stworzono w KOHANIE drużyny. Poza nowymi jednostkami pojawi się także kilku nieznanych wcześniej bohaterów, którzy staną na czele drużyn. W tym wypadku autorzy unikają jednak szczegółów, zapewniają tylko fanów, iż ci na pewno z satysfakcją powitają te postacie.

**„Gracz (...) będzie miał za zadanie szerzenie wiary w mrocznego boga Ahrimana"**



Poza główną kampanią (12 misji, w sumie około 30 godzin gry) znajdziemy tu także dwie krótsze, po sześć misji każda. Wypełniają one luki w znanej z K:IS historii Kohan. Na rozbudowanych, bardziej szczegółowych mapach trafimy na kilkanaście rodzajów nowych potworów. Zachętą do gry bardziej defensywnej będzie możliwość budowy solidnych fortec, chroniących pokaźny garnizon. Podrasowano także SI – a to chyba jeden z najczęściej krytykowanych elementów SUWERENÓW (choć i tak jej poziom był całkiem zadowalający).

Jednym słowem, autorzy wzięli najlepiej przyjęte przez graczy elementy i zaserwowali je ponownie, tym razem w jeszcze większej liczbie. I o to przecież chodzi – dla fanów KOHAN szykuje się niezły prezent na święta.

***Pooh***

Strategy First

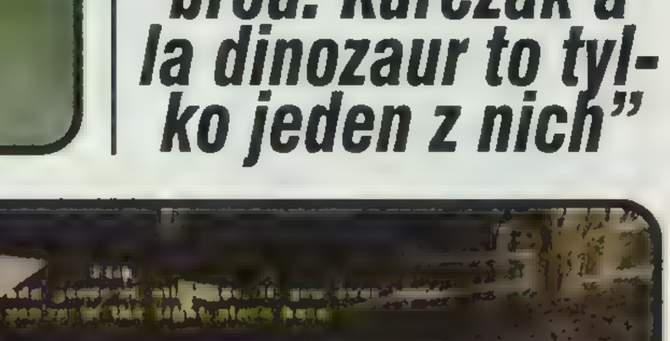
# Gothic

Po serii krwawych zawieruch królestwo Mortano podporządkowało sobie niemal wszystkich sąsiadów. Jedna tylko rzecz spędzała sen z powiek władcy Robara II – hordy orków pustoszyły mu przygraniczne ziemie! W końcu wojna rozgorzała na dobre. Krew, pot i łzy – machina ruszyła. Wszystkich przestępców zesłano do kopalń, aby wydobywali surowce do produkcji broni. Królewscy magicy mieli stworzyć magiczną barierę, która zapobiegnie ucieczkom. Jednak coś poszło nie tak i bariera wciągnęła swych twórców. Zesłańcy poczuli się więc bezkarni i wymordowali nadzorców. Powstało więzienne miasto, które kierowało się własnymi prawami. Robar II nie miał wyboru, musiał rozpocząć handel. I tu do akcji wkraczamy my – aby wypełnić dla króla tajemnicze zadanie.

Pod koniec roku powinna pojawić się wspaniała gra – hybryda przygodówki i RPG. W odróżnieniu od wcześniejszych pozycji tego typu (ot, chociażby RUNE – patrz NSS'85) nie będzie to klasyczna rąbaninka ze szczątkową ilością statystyk, ale „rolka" co się zowie! Oczywiście, fani świszczącego miecza i szybkiej akcji, znanej z gier TPP, też nie powinni poczuć się zawiedzeni. Grafika ma być majstersztykiem. Tekstury zostaną zgrabnie połączone, więc nadmierna kanciastość nie grozi. Autorzy duży nacisk kładą na „realne" usytuowanie obiektów. Wędrując w poprzez krainy, nie odniesiemy wrażenia, jakoby ktoś bezładnie porozrzucał drzewka, skałki i budyneczki, byleby tylko wypełnić przestrzeń. Wszystko powinno być niezwykle plastyczne i niemal rzeczywiste. 32-bitowa paleta barw, ogromna liczba detali i precyzyjnie wymodelowane obiekty 3D przytłoczą, wykołą oczy i zwalą z krzesła.

Jako królewski wysłannik zwiedzimy wspaniały, rozbudowany, tętniący życiem i mroczny świat fantasy. Spotkamy tam aż 250 bohaterów niezależnych. Nazwanie ich ludźmi może byłoby stwierdzeniem trochę na wyrost, ale nieprzeciętne SI ma sprawić, że gracz nie poczuje się wśród nich jak pośród zgrai marionetek. Na różnorakie sytuacje zareagują zgodnie z zasadami logiki i zdrowego rozsądku. Gdy wyciągniemy przy nich np. broń, to nie od razu rzucą się jak te głupie pały, ale najpierw postarają się pokojowo rozwiązać sytuację („rzuć broń, palancie, bo posiekamy Cię na plasterki!"). Potworów wszelakiej rasy i maści ma być w bród. Kurczak á la dinozaur to tylko jeden z nich. Nie zabraknie też tradycyjnych wrogów, takich jak: orki, szkieletorki, golemiki i inne przerośnięte plugastwo do zabicia/zjedzenia/ograbienia (jak kto woli). Przewaga liczebna dzieci chaosu nie przygniecie nas jednak doszczętnie, bowiem już na początku zaistnieje możliwość przystąpienia do kilku frakcji. Nasze czyny znajdą odbicie w skomplikowanych stosunkach społecznych i pozwolą awansować w hierarchii bądź też spaść na jej dno, co zaowocuje wykluczeniem z bractwa. Zanosi się więc na to, że nie będzie to totalny „liniał". Mnogość questów i możliwości ich wypełnienia sprawi, że słowo „nuda" stanie się dla nas czystą abstrakcją. Zagłębimy się w gotycki świat po samusieńkie uszy i nie wynurzymy się z niego zbyt szybko.

***„Potworów wszelakiej rasy i maści ma być w bród. Kurczak á la dinozaur to tylko jeden z nich"***



Piranha Bytes

*MacIotsen i Yaromir*

# Polska Goola!

Kiedyś sytuacja w komputerowym futbolu była jasna – wśród gier, które pozwalały nam pograć w piłkę nożną, bezkonkurencyjnie rządziła FIFA autorstwa EA Sports. Teraz kolejne edycje tej serii różnią się jedynie datą w tytule i kilkoma drobnymi szczegółami. Gracze wściekają się i ze zniecierpliwieniem wypatrują innych produktów, dzięki którym będą mieli okazję wyszaleć się na wirtualnym boisku. Doskonale nada się do tego właśnie najnowsza gra firmy Trecision. Tu potrzebne jest małe wyjaśnienie. POLSKA GOOLA! to oczywiście nazwa, pod którą gra ta zostanie wydana na terenie naszego kraju. Warto jeszcze wspomnieć, że w tej wersji głos podłoży sam Mateusz Borek, czyli chyba najlepszy obecnie polski komentator piłkarski.

W POLSKA GOOLA! ma się znaleźć aż 40 drużyn narodowych z całego świata. A wśród nich zarówno te zespoły, którym udało się zakwalifikować do finałowego turnieju World Cup 2002, jak i te, które nie miały aż tyle szczęścia. W sumie, otrzymamy więc prawie 900 zawodników! Dostępne będą cztery tryby gry: pojedynczy mecz, liga, turniej i konkurs rzutów karnych. Myślę, że powyższe nazwy mówią same za siebie i nawet osobom, które nie mają zupełnie żadnego pojęcia o piłce nożnej, nie trzeba tłumaczyć, na czym powyższa zabawa polega. Wiadomo, ze sportówek największą przyjemność czerpie się podczas rozgrywki multiplayer. Panowie z Trecision obiecują, że w ich grze na jednym komputerze będzie mogło zmierzyć się nawet osiem osób. Wyobrażacie to sobie? Wieczorem zbiera się kilku kumpli–kibiców (ale nie takich, którzy chodzą na stadion piłkarski tylko po to, by komuś przyłożyć!) i... To dopiero będą sportowe emocje!

***„System sterowania, pomimo swej prostoty, umożliwia wykonanie wielu ciekawych sztuczek technicznych”***

System sterowania jest intuicyjny i nikomu nie powinien sprawić najmniejszych kłopotów. Pomimo swej prostoty umożliwia jednak wykonanie wielu ciekawych sztuczek technicznych. „Klepka”, „szczupak” – mówią Wam coś te nazwy? W POLSKA GOOLA! z wykonaniem tego typu zagrań nie będzie żadnych problemów. Można podawać piętą, strzelać z przewrotki i wykonywać całą masę innych trików. A te przyżyny da się ustalić strategię ataku czy zarządzać formacjami obronnymi. Niby mała rzecz, ale cieszy.

Grafika ma być jedną z mocniejszych stron tego produktu. Animacja płynna, zaś modele postaci przygotowane z wielką dbałością o szczegóły. Zresztą, zerknijcie na te screeny. Moją uwagę przyciągnęły przede wszystkim cienie piłkarzy. Nie wiem właściwie dlaczego. Może dlatego, że wyglądają po prostu wyśmienicie? Niby to taka drobnostka, ale dzięki niej uświadamiamy sobie, że twórcy gry pomyśleli naprawdę o wszystkim.

W sukces tego tytułu należy wierzyć tym bardziej, że Trecision ma już na swoim koncie dwie inne gry piłkarskie. Czy POLSKA GOOLA! okaże się lepsza niż FIFA 2002? Przekonamy się już niebawem, bowiem na terenie naszego kraju ma trafić do sprzedaży już w grudniu. Dystrybutor, firma Manta, przygotował małą niespodziankę i w pudełku z grą będzie się znajdował jeszcze pewien prezent. Co to będzie? Przekonajcie się sami...

***Quentin***

Trecision

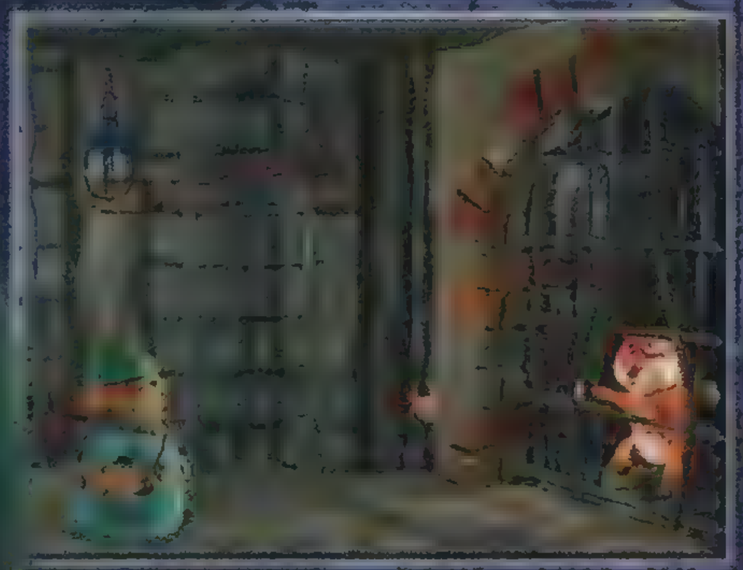
PREMIERA 13.11

# Nie wszystko Glina co się świeci

# AGENT GLINIARZ

CENA 49,90

Agent Intergalaktycznych Służb Specjalnych wyrusza na poszukiwania złotej bili, którą zgubił jego przełożony. Owa bila to jedyna w całej grze rzecz, nie zrobiona z... gliny! W takich bowiem, glinianych realiach osadzona jest akcja gry AGENT GLINIARZ, utrzymanej w konwencji przygodówki. Do przejścia jest 31 plansz, a na każdej z nich ciekawe zagadki, których rozwiązanie da mnóstwo satysfakcji zarówno najmłodszym, jak i nieco starszym graczom.
A to wszystko w wielokolorowej szacie graficznej i z ogromną dawką „glinianego", niepowtarzalnego humoru! I co nie mniej ważne - gra ma bardzo niskie wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 Mb RAM, akcelerator 3D zbędny.



HOGA.PL GRY KOMPUTEROWE

„Niepowtarzalny, gliniany klimat rozśmieszy każdego!"
www.gry.hoga.pl

SECRET SERVICE

„Gliniany świat wygląda niesamowicie!"
Secret Service 11/2001

Szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

PL

P.C CD ROM

1C®

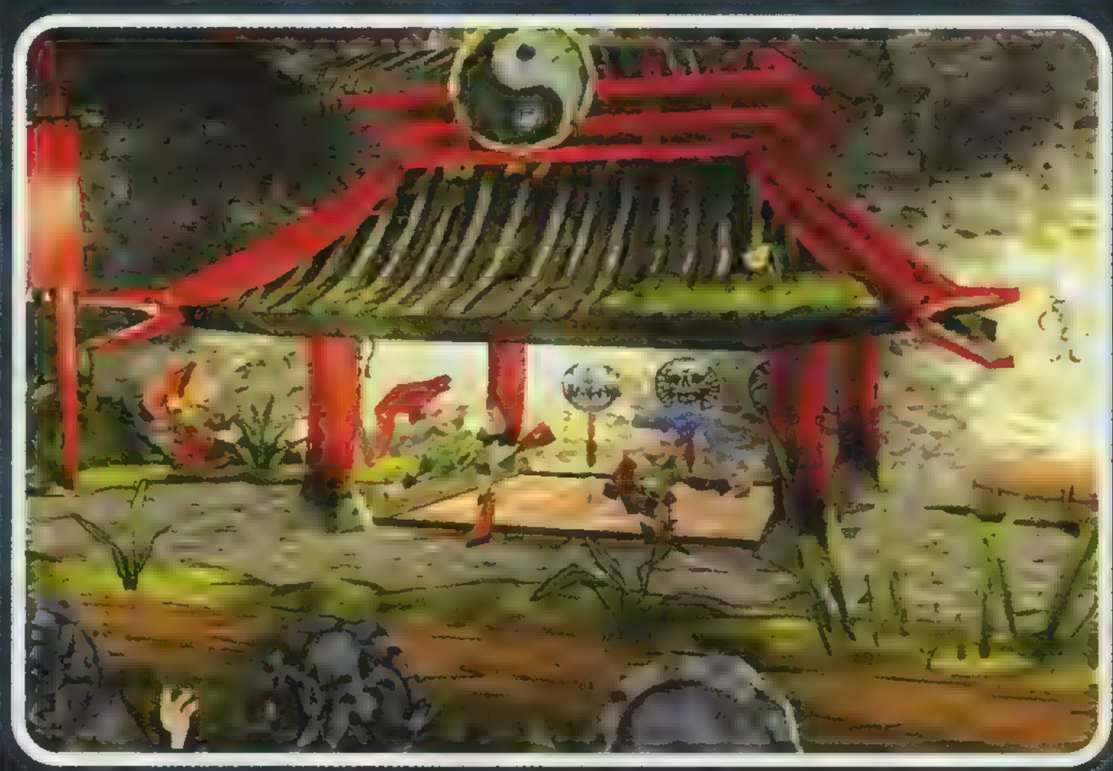
multimedia MANTA

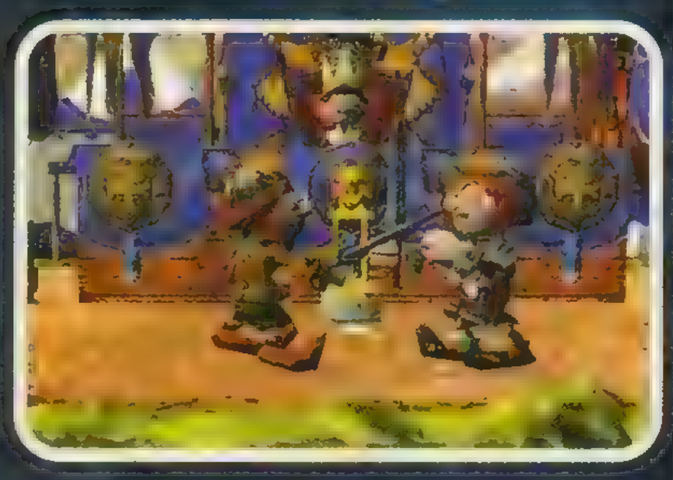
Copyright 2001 1C Company. All rights reserved.
1C name and logo are registred trademarks of 1C Company.
Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA Bogdan Wiciński

***Co prawda Edda Starsza, czyli jak mawiają badacze staroislandzkiego – „Prababka”, ani słowem nie wspomina o istnieniu wigglesów, ale nie zapominajmy, że jest właściwie jedynym tekstem źródłowym zawierającym przegląd mitologii germańskiej. „Ale jaja” – powiedziałby Looki.***

Pergamin pergaminem, a wigglesy nadchodzą. Kim są? Przede wszystkim wspaniałymi kowalami. Ale zacznijmy ab ovo, jak mawiali starożytni Rzymianie.

Któregoś pięknego dnia król wigglesów Hroptatyr Zezowaty po





koczykach i z miną rozradowanego szympansa proponował mu zmianę zawodu na rakarza. Z łańcucha w Valhalli urwał się oto bowiem jego osobisty ciapek, niejaki Fenris – z zawodu wilk. I podobno zszedł pod ziemię, by siać terror oraz zagładę. Cóż począć z tak

***„Od wigglesów nie można się ani na chwilę oderwać! I to nie dlatego, że rozlezą się po kątach...”***

początku wigglesów nie jest dużo, to później, w miarę powiększania się ich populacji, musicie zacząć dwoić się i troić, a pod koniec nawet dziesięciorzyć, by opanować te rozłażące się po całym ekranie krasnoludki. A spróbujcie spuścić je na chwilę z oka! Ale nadczynność gruczołów, poprawiających cechy motoryczne naszych podopiecznych, to tylko wierzchołek góry lodowej. Takiemu tabunowi trzeba zapewnić np. pokarm (stąd właśnie wyżej wymienione chomiki i grzybki) oraz co ważniejsze – rozrywkę i wypoczynek.

Podstawową jednak kwestią jest rozmnażanie się naszych skrzatów. Nie będę tłumaczył, nawet młodszym graczom, jak to się dzieje, że pojawia się nowy wig-

gles. Niezorientowanym wyjaśnię tylko, że do jego „produkcji” potrzebny jest tatuś i mamusia, motylek i kwiatek, ptaszek i gniazdko... Czy jakoś tak. Dzieci, jak to w życiu, przejmują cechy swoich rodziców. W potomstwie poszczególnych klanów możemy więc wykształcić najróżniejsze zdolności – tworząc budowniczych, wojowników czy wynalazców. Jest to niezwykle istotne we właściwym rozwoju skrzaciego społeczeństwa (o ile taki jest w ogóle możliwy). Każdy wiggles jest niepowtarzalną indywidualnością, a jego utrata – niepowetowanym uszczerbkiem dla populacji. Taka indywidualność wiąże się również z charakterem. Obok wigglesów wesołków i pracusiów spotkacie też te wredne albo uparte, a czasem i „normalne inaczej”.

## *Realizacja celu*

Naczelnym celem, który przyświeca bujnemu krzewieniu wigglesizmu na świecie, jest złapania Fenrisa Wilka. Ponieważ zaś wzmiankowany siedzi pod ziemią, ten właśnie kierunek ekspansji należy sobie założyć. (Największym świętem krasnali powinna więc być Barburka!). Pod ziemią czyha mnóstwo niebezpieczeństw. Naczelne z nich są zielone i czerwone. Te pierwsze to trolle – z upodobaniem wyłapujące nasze skrzaty; drugie to smoki. A każdy wie, co może zdenerwowany smok (no, prawie

wygłupach dnia poprzedniego smacznie chrapał w swoim łóżeczku. Gdy wtem ze snu wybiła go eteryczna postać. „Idź” – powiedziała – „i złap”. Co prawda i tak złapał coś był dnia poprzedniego (wskazywała na to suchość w gardle i obłożony język), zdenerwowało go jednak, że ktoś śmie wydawać mu rozkazy! „A gdybyś tak sam se...” – i w tym momencie odjęło mu mowę. Zobaczył bowiem nad sobą samego Odyna, który w nienagannie ułożonych warpięknie rozpoczętym dniem? Jak to co? Zebrać poddanych i powiedzieć im to samo: „Idźcie, rozmnażajcie się i czyńcie sobie ziemię poddaną! A zwłaszcza chomiki i muchomory!”. Te właśnie słowa, Mój Drogi Graczu, powinny zapaść Ci głęboko w serce, albowiem to właśnie Ty musisz wigglesów do powyższego nakłonić.

## *Festina lente!*

Kiedy już brzuchy przestaną Was boleć od śmiechu, wywołanego przez intro, musicie wziąć się ostro do roboty. Przede wszystkim, jak w każdej strategii, należy chwilę pomyśleć, skąd wziąć trzecie oko? O ile bowiem na po-

© SCIENCE

# uwaga! Wiggles nadchodzą

każdy, może właśnie oprócz samego zdenerwowanego smoka :) Eksplorując kopalniane wyrobiska, nie drażnijcie zatem niczego, co nie jest podobne do chomika lub grzyba. Kiedy jednak nie ma innego wyjścia, musicie wysłać do walki specialskrzatkomando, by takowe wytropiło i wytępiło wszelkie siedzące pod ziemią bandy zielonych i czerwonych terrorystów. Umiejętności i sprawność podopiecznych sprawdzić można w turniejach walki przy wykorzystaniu wszelkiej broni i innej biżuterii rolniczej oraz na piąchy. Nie robię sobie jaj! Niektóre gnomy są lepsze od Bruce'a Lee i Van Dama razem wziętych! Ich perfekcyjne opanowanie karate i taekwondo sprawia, że nawet największy potwór może mieć ciepło w okolicach lędźwi. Prócz gołych rączek skrzaty mogą produkować dziesięć rodzajów broni – wszystko zależy, jak szybko i wydajnie pracują ich naukowcy–wymyślacze.

## Łatwość obsługi

Proponowany interfejs jest logiczny i prosty jak obsługa cepa. Do obsługi są ikonki i znaki graficzne, które symbolizują stany. Mamy także zmieniające się kursory z rozkazami wydawanymi naszym krasnalom. Opanowanie tego wszystkiego nie jest trudne, choć obszerność gry i możliwości wyboru sprawiają, że na początku wygląda to jak czarna magia. Zdecydowanie pomaga obszerny opis, który wykłada kawę na ławę, a który dzięki staraniom CD Projektu jest dostępny po polsku. W tajniki świata i zrozumienie rządzących nim praw wprowadzi gracza nieduża, ale ładnie zaokrąglona tu i tam elficzka ze skrzydełkami.

## Nieco o stronie technicznej

Gra przedstawiona jest w pełnym 3D, generowanym w czasie rzeczywistym. Widoczna na pierwszy rzut oka kanciastość postaci nie jest absolutnie ich wadą, a wręcz zaletą. Pasuje bowiem doskonale do wyrazu twarzy i sposobu zachowania się naszych podopiecznych. Ze szlachetnych oblicz wigglesów wyziera absolutna debilność, a ich zachowanie i nonszalanckie podskoki tylko potwierdzają wyżej wspomnianą, ustalając standard na całą populację. Gra ma absolutnie niepowtarzalny klimat, porównywalny być może tylko do filmów z de Funesem czy Pierre'em Richardem. Nawet w wydawałoby się dramatycznych momentach trudno zachować powagę, gdy się patrzy na usiłowania bandy potępieńców, którzy próbują czegoś dokonać. Przyczynia się do tego również doskonale dobrana ścieżka dźwiękowa autorstwa Riegela i Onassisa.

Grafika, która daje szeroką gamę rozdzielczości (aż do full wypasu – 1600x1200), jest odpowiednia do przedstawienia budowanych z namaszczeniem wnętrz i pejzaży. A jeśli już o wyglądzie mowa, podobało mi się śmiałe operowanie światłem, rozświetlającym mroki podziemnych chodników i przeświecającym przez liście drzew na powierzchni. W dostępnej mi testowej wersji nie ma, niestety, polskich dialogów, ale jak zapewniają fachowcy z CD Projektu, doskonale przełożone na polski i dowcipne teksty rozmów stanowić będą okrasę całości.

Jeśli idzie o wymagania, nie należą one zdecydowanie do wygórowanych. Wystarczy Pentium II 350 MHz, ale pamięci potrzeba już sporo, bo 128 MB, i do tego w miarę przyzwoitej karty graficzna (przynajmniej 16 MB). Jak na takie parametry gra jest naprawdę miodna.

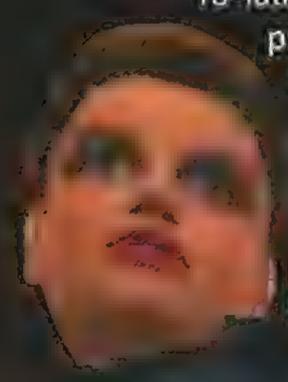
## Na koniec

Powiem tak: jeśli do tego, co widziałem, dodać połowę tego, co mówią o tej grze polscy lokalizatorzy, gra stanie zaj... hitem, bijącym na głowę nie tylko SETTLERSÓW, o czym wspomina prasa na Zachodzie, ale i większość dostępnych na rynku strategii. Od WIGGLESÓW nie można się ani na chwilę oderwać! I to nie dlatego, że rozlezą się po kątach, ale ze względu na ich niepowtarzalny urok. Ja mam przynajmniej betę, natomiast Wy musicie, niestety, poczekać do polskiej premiery (21 listopada). O czy zawiadamiam nieutulony w żalu...

*Karalusio*
**Innoics**

**Czekaliśmy, czekaliśmy i być może w końcu tak się zdarzy, że się doczekamy. Oto wszystkie znaki na niebie i Ziemi wskazują, iż w najbliższym czasie, już za dwa–trzy tygodnie, gra RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN zostanie wreszcie ukończona, zapakowana i wysłana do sklepów.**

Pierwsze zapowiedzi trafiły do prasy jakieś dwa lata temu. Dziś POWROT DO ZAMKU WOLFENSTEIN staje się ciałem. Wbrew pozorom, taki cykl produkcyjny to całkiem niezły wynik. Wcale nie żartuję – chyba wszyscy zdają sobie sprawę, że tyle właśnie zabiera stworzenie dobrej gry. Ciekawe, czy są jeszcze gracze (a właściwie, „czy już się tacy pojawili?"), którzy WOLFENSTEINA 3D nie znają lub o nim nie słyszeli? Wcale niewykluczone. W końcu, dzisiejsi 14–, 15-latkowie w chwili jego premiery nie myśleli nawet o pójściu do podstawowki! Tak, tak – już dziewięć lat minęło od chwili, gdy wśród gier komputerowych na dobre rozgościł się nowy gatunek – FPP.

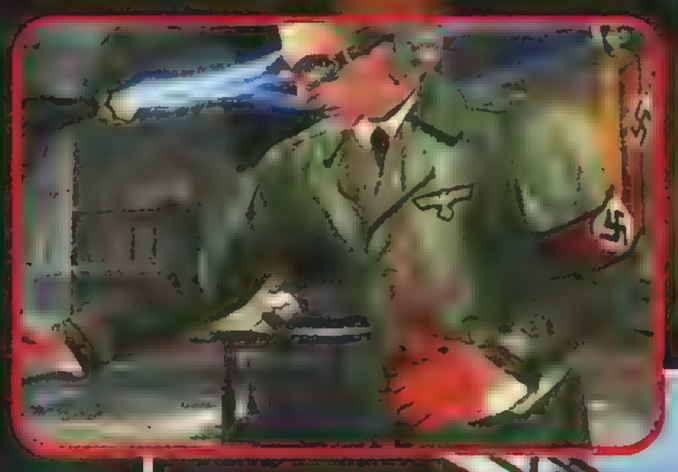


Oczywiście, tego typu produkty wydawano już wcześniej, ale dopiero WOLFENSTEIN 3D osiągnął oszałamiający ogólnoświatowy sukces. Od tego czasu zmieniło się niemal wszystko – komputery stały się kilkunastokrotnie wydajniejsze, pojawiły się akceleratory graficzne, w naszych domach zagościły Okienka, gry wydaje się na płytach CD. Zobaczmy, jak w nowej rzeczywistości bije się nazistow.

## Blaskowitz

Ponownie bohaterem gry będzie oficer supertajnego Biura ds. Tajnych Akcji (Office of Secret Actions, OSA) William „B.J." Blaskowitz. Blond–twardziel o kwadratowej szczęce, w pojedynkę rozprawiający się z najgorszymi wrogami rodzaju ludzkiego. Co prawda, przewidywane jest mu wsparcie, np. przedstawicieli ruchu oporu, jednak większość przeciwników będzie musiał zlikwidować własnoręcznie. Tradycyjnie, stanie naprzeciw zastępów w czarnych i brązowych mundurach, z trupimi czaszkami na czapkach i powyginanymi krzyżami na rękawach.

Jednak RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN to nie tylko naziści. A nawet nie tylko ludzie! Autorzy scenariusza postanowili bowiem wykorzystać informacje o fascynacji szefa SS zjawiskami paranormalnymi. Z tego to powodu na naszej drodze staną członkowie Dywizji Paranormalnej Himmlera, owoce badań w zakresie ożywiania zmarłych, opętywania przez demony, wywoływania mutacji i innych przejawów czarnej magii i genetyki. Jednym słowem



– zombie, szkielety i inne popaprańce. Autorzy nie zdradzają zbyt wielu szczegółów na ich temat, ale sporo wiadomo o SI.

## Nieumarli inteligenci

Zachowania przeciwników mają podobno nie odbiegać od spotykanych w zwykłym życiu (choć muszę przyznać, że nie znam zbyt wielu zombie, więc nie wiem, jak się zazwyczaj zachowują podczas pełnienia obowiązków). Cos w tym jest. Schematy zachowania podzielono np. na kilka poziomów czujności. Zazwyczaj dana postać jest spokojna i wyluzowana. Aż nie narobisz nieco hałasu – dokładnie w tym momencie przestawia się w tryb poszukiwania i biegnie sprawdzić, co tam słychać w okolicy. Na razie jednak wróg Cię nie zauważył. Węszy po okolicy. W innych grach często wystarczy potrącić puszkę, aby lufy karabinów wszystkich bad bojsów w okolicy skierowały się na Ciebie, z tolerancją rzędu 5 mm. Tutaj taki numer będzie możliwy dopiero po nawiązaniu kontaktu wzrokowego.

Z innych bajerów – żołnierze wroga mają sprytnie reagować na sam atak. Wykorzystają właściwości terenu – zanurkują za skrzynię, przewrócą stół, za którym zaraz się schowają, czy też wzniecą alarm. Jeśli rzucisz w któregoś granatem – odrzuci. Chyba że stwierdzi, iż ma za mało czasu. Wtedy ucieknie lub, w sytuacji krytycznej, zasłoni ładunek własnym ciałem. Przyznam, że w ostatnie z tych zachowań trudno mi uwierzyć, ale kto wie...

## Pierwsze wrażenia

Niestety, pierwsze impresje z gry nie są związane z właściwym WOLFENSTEINEM, a jedynie z próbką multiplayera. Co ciekawe, decyzja o włączeniu tego trybu do

© ID SOFTWARE

# Return To Castle Wolfenstein

## „prawdziwy rarytas"

produktu finalnego zapadła dopiero... w czerwcu! Przez ponad półtora roku najwyraźniej nie uważano, że jest to niezbędny element. Dziwne. Tak czy inaczej, multiplayer będzie, i to chyba całkiem niezły. Widać, że nacisk położono na grę drużynową, z czterema klasami zawodników: żołnierzem, inżynierem (ładunki wybuchowe), lekarzem (przywraca do 50% zdrowia) oraz porucznikiem (ogólna koordynacja i wzywanie wsparcia ogniowego). Wspomniany poziom testowy to mapa, która przywodzi na myśl lądowanie w Normandii – Niemcy siedzą w bunkrze nad plażą, po której to uwijają się wojska alianckie.

**Gra się całkiem przyjemnie. Widać, że bez współdziałania w drużynie nie ma szans. Lekarze fastrygują rannych, część drużyny zapewnia osłonę ogniową pancerfaustami lub snajperkami, inżynierowie robią dziury w umocnieniach. A reszta? Do przodu! Po śmierci trzeba odczekać kilkadziesiąt sekund przez powrotem do gry. W tym czasie można np. zmienić uzbrojenie czy kategorię żołnierza. Wśród dostępnego uzbrojenia: luger, colt, wyciszony sten, klasyczny tompson, snajperka Mauzera, pancerfaust czy też miotacz ognia – standard II wojny. Amatorzy futurystycznych gadżetów dostaną plujący trucizną minigun czy też działo Tesli. O laserach i miotaczach protonowych można zapomnieć.**

**„żołnierze wroga zanurkują za skrzynię, przewrócą stół, za którym zaraz się schowają, czy też wzniecą alarm. Jeśli rzucisz w któregoś granatem – odrzuci. Chyba że ma za mało czasu. Wtedy ucieknie lub zasłoni ładunek własnym ciałem"**

Oprawa, bazująca na zmodyfikowanym silniku Q3, robi całkiem niezłe wrażenie (a nie zapominajmy, że od jej premiery mijają już dwa lata!). Szczególnie efektownie wyglądają eksplozje i strumienie ognia, które wylewają się z miotaczy. Co prawda, nie rzuca to na kolana, ale przecież po premierach SOLDIER OF FORTUNE (NSS'78) czy MAX PAYNE (SS'93) trzeba by czegoś naprawdę mocnego, aby zrobić na mnie wrażenie. Szkoda, że nie ma możliwości nawet powierzchownego przetestowania zachwalanej SI – nie udostępniono żadnych botów, z oceną przyjdzie poczekać więc na singleplayer.

### Czekamy, czekamy

Przyznam, że jak na tak długo oczekiwany tytuł, informacji przedpremierowych jest niezbyt wiele. Firmowa strona (www.castlewolfenstein.com) jest bardzo uboga, demo to jedynie multiplayer, autorzy niechętnie mówią o przeciwnikach czy scenariuszu. No i dobrze – odrobina tajemnicy nie zaszkodzi. A do autorów z Gray Matter (m.in. REDNECK RAMPAGE – SS'47 i KINGPIN – NSS'70) oraz nadzorujących pracę kolesiów z id Software mam zaufanie.

*Pooh*

**Activision**

### Kevin Cloud mówi

Co współwłaściciel id Software ma do powiedzenia na temat:

***Zgodności z prawdą historyczną*** – Scenariusz powstał w wyniku naszych badań nad dziwacznymi pomysłami, jakie zaprzątały umysły dostojników III Rzeszy. Fascynacja Himmlera okultyzmem, genetyką oraz śmiercią to znany fakt. My posunęliśmy się o krok dalej i założyliśmy, iż udało mu się zrealizować mrzonki o wskrzeszaniu umarłych i manipulowaniu mutacjami genetycznymi. Czasami żartujemy, że być może wszystko to rzeczywiście się stało, ale pojawił się prawdziwy Blaskowitz, a szczegóły operacji nadal są ściśle tajne.

***Podobieństwach Return to Castle Wolfenstein do Medal of Honor: Allied Assault*** – Obie gry korzystają z silnika Q3 i toczą się w Europie podczas II wojny światowej. Na tym jednak koniec. Stworzony przez nas wszechświat WOLFENSTEINA pozwolił na puszczenie wodzy fantazji. Poszliśmy daleko poza to, co oferowały inne gry wojenne. Jest to w gruncie rzeczy połączenie „Archiwum X" z „Indianą Jonesem", jedynie wzbogacone o elementy wojennej rzeczywistości, coś zupełnie innego niż MEDAL OF HONOR (patrz SS'90 – przyp. red.). Zwłaszcza że istotnym elementem naszej gry jest multiplayer, natomiast nie wiadomo, czy 2015 [developer MoH – przyp. red.] planuje umieszczenie go w finalnym produkcie.

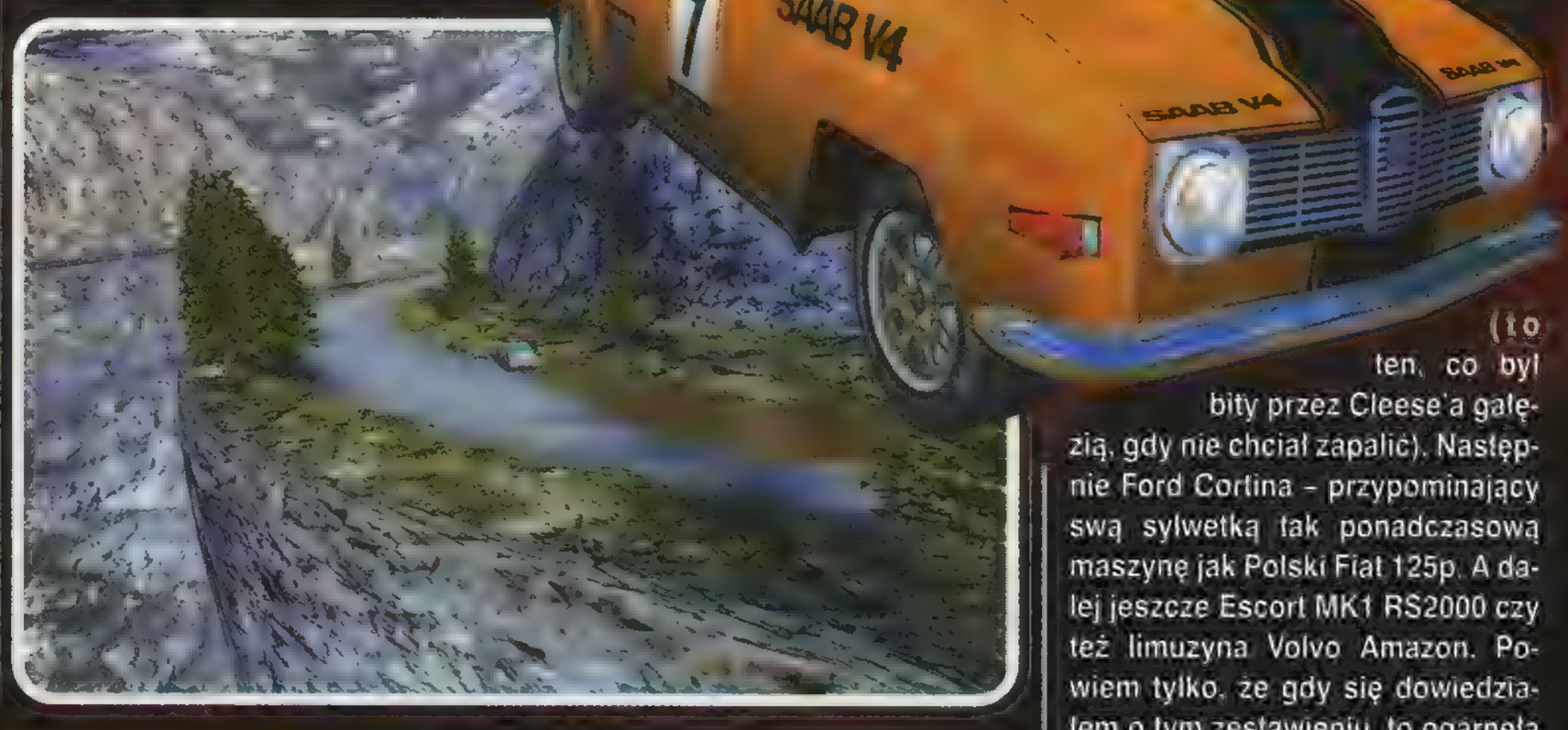
***Dacie premiery*** – Wszelkie informacje na ten temat to czysta spekulacja. Prace nad grą przebiegają jednak zgodnie z planem. Wszystkie jej główne systemy (SI, animacja, skrypty itd.) funkcjonują doskonale, pozostaje jedynie ostateczne ich doszlifowanie. Przeznaczymy na to dokładnie tyle czasu, ile potrzeba, a na półki sklepowe gra trafi po prostu wtedy, gdy będzie gotowa. [Co by szefostwo id Software nie mówiło, my i tak wiemy swoje – RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN powinien pojawić się na rynku w pierwszej połowie listopada. Miejmy nadzieję, iż nie trzeba będzie dłużej czekać – przyp. red.]

***Czy wiecie, kiedy tak naprawdę ludzie zaczęli się ścigać w rajdach? Mówię tu o rajdach z serii WRC. Tym, którzy nie wiedzą, już spieszę z odpowiedzią! Otóż wszystko zaczęło się jeszcze w latach sześćdziesiątych ubiegłego wieku (dwudziestego)! I w prawie niezmienionej formule trwa po dziś dzień.***

Dlaczego w leadzie do niniejszego tekstu (dla niezorientowanych – ten kawałek większą czcionką, znajdujący się gdzies tu powyżej, a przez purystow polonistycznych pisany per „lid") nawiązuję do lat sześćdziesiątych? Bo oto za niedługi już czas zostanie wydana gra, która musi zatrząść całym rynkiem wyścigów rajdowych. RALLY TROPHY, bo tak po wielu perturbacjach będzie nazywać się ten produkt (pierwsza wersja tytułu to HISTORIC RALLY TROPHY), stanie się bowiem konkurencją li tylko dla siebie. Ani CMR 2.0, ani RALLY CHAMPIONSHIP nie mają żadnych szans w tej konkurencji! Ja jak do tej pory grałem tylko w wersję beta, więc to, co przy tej okazji zobaczyłem, to nie była nawet jedna trzecia tego, co znajdzie się w wersji finalnej. A jednak spokojowo wystarczyło mi, bym sobie wyrobił bardzo pozytywną opinię. I nie sądzę, bym się zawiódł. Tego po prostu nie da się spaprać!

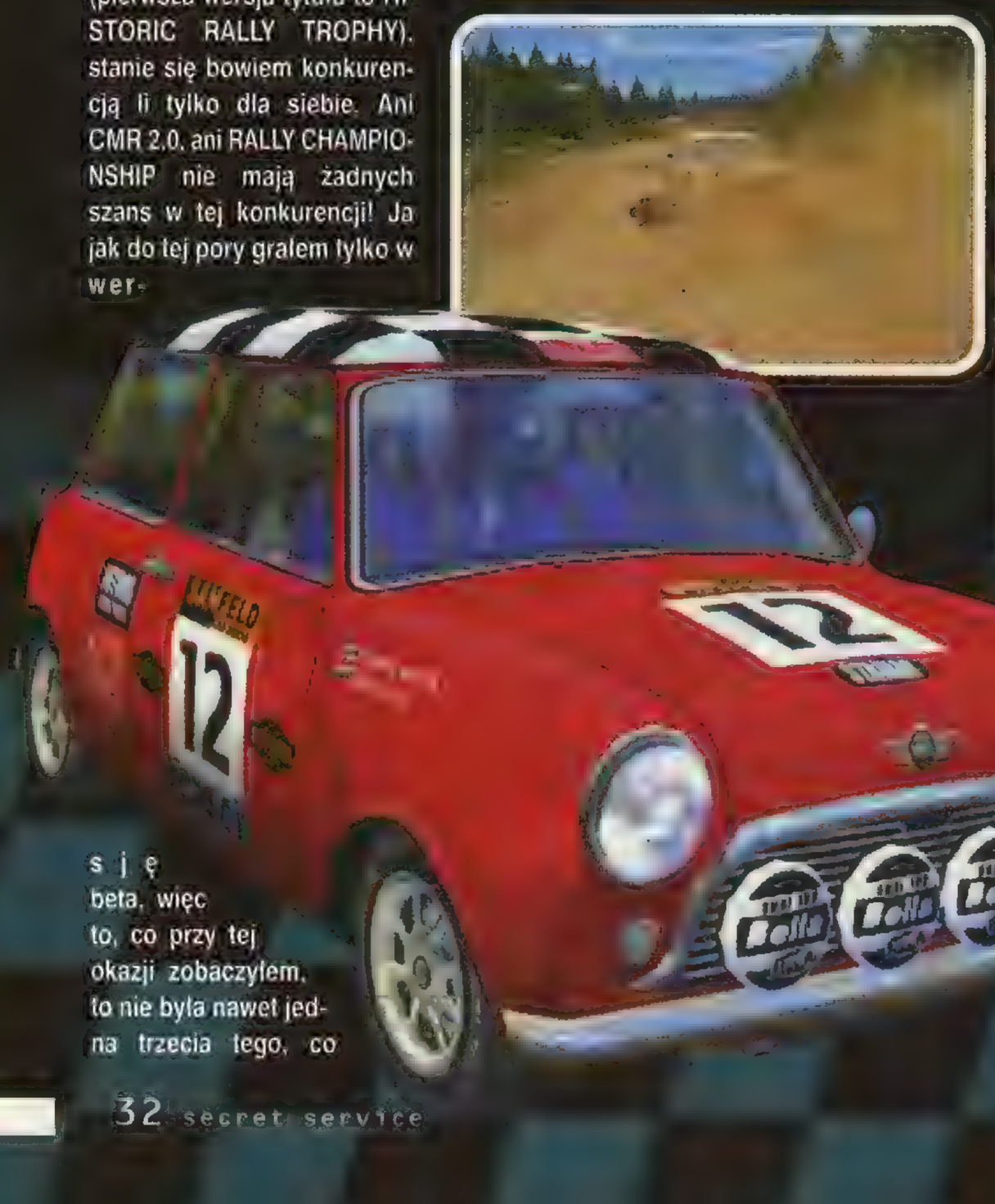
## Uślizg na poślizgu

Pierwszą sprawą jest fizyka jazdy. Miałem okazję testować wiele gier tego typu i każda z nich miała niedociągnięcia w zachowaniu się pojazdu na trasie. Albo to samochód wchodził w zakręty, jakby był zwykłym pojazdem szynowym, albo też przy prędkości 160 km/h spotykał się ze znakiem drogowym i zatrzymywał się w całkiem przyjacielskiej z nim pogawędce (vide CMR 2.0). Nie mowię, że RALLY TROPHY jest grą doskonałą i w perfekcyjny sposób oddaje realizm jazdy (na takie to, niestety, przyjdzie nam jeszcze poczekać), ale na pewno jest w tej konkurencji pozycją niedoscignioną. Mam tylko nadzieję, że w wersji finalnej usunięty zostanie przesadny poślizg tylnych kół na zakrętach. Samochody są też bardzo czułe na ruchy kierownicą, a że moc ich silników nie jest taka, jak w dzisiejszych wozach WRC, to i łatwo o wypadnięcie z trasy. Reakcja na złapanie pobocza nareszcie stała się zadowalającą. Jeśli tylko któremuś z kół się takowe zdarzy, to natychmiast ściąga nas na ową stronę i tylko szybki manewr kierownicą i silnikiem jednocześnie pomoże wykaraskać się z opresji.



## Garaż pełen zabytków

Było jak się jeździ, teraz będzie czym. Do wyboru jedenascie samochodów. I to nie byle jakich. Same najlepsze rajdówki tamtych lat. Miedzy innymi Morris Mini Cooper 1275S – pojazd doskonale znany z serialu „Hotel Zacisze" (to ten, co był bity przez Cleese'a gałęzią, gdy nie chciał zapalić). Następnie Ford Cortina – przypominający swą sylwetką tak ponadczasową maszynę jak Polski Fiat 125p. A dalej jeszcze Escort MK1 RS2000 czy też limuzyna Volvo Amazon. Powiem tylko, że gdy się dowiedziałem o tym zestawieniu, to ogarnęła mnie lekka nostalgia. Kiedys to auta były rozpoznawalne na pierwszy rzut oka, pięknie kanciaste, teraz zaś każdy producent tak dba o zmniejszenie oporow powietrza, że i wozy prezentują się prawie identycznie. Jak już wspomniałem, pojazdy WRC z tamtych lat nie dysponowały wielką mocą silnika, więc w RALLY TROPHY samochody przyspieszają tak samo, jak te, które dziś na co dzień widzimy na ulicach polskich miast :) Przecież 160



# rajdy lat Rally Trophy sześćdziesiątych

koni mechanicznych to nie jest straszna moc jak na te czasy!

## Globus

Ścigać się będziemy w pięciu krajach świata: Rosja (jeszcze ZSRR :), Szwecja, Finlandia, Szwajcaria i Kenia. Powiecie, że to mało? Nic z tych rzeczy! Bo wszystkich dostępnych tras jest aż 42. Dokładając do tego

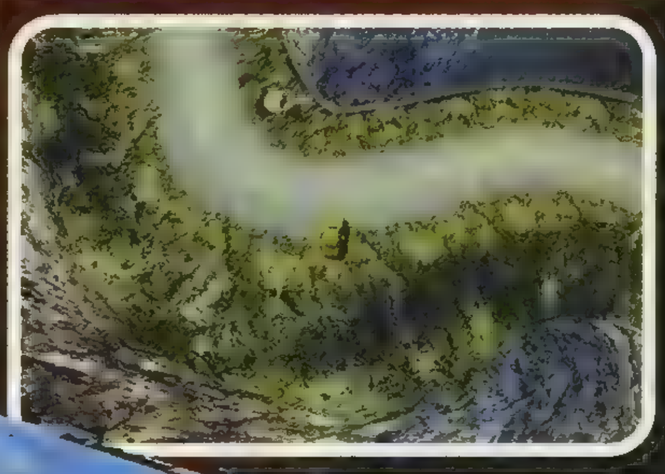
różne kombinacje, typu: jazda w deszczu, śniegu czy pełnym słońcu, dostajemy naprawdę wiele miejsca do popisów. A tych pięć krajów to tylko z tego powodu, że w odwzorowywanych czasach rajdy odbywały się jeno we wzmiankowanych. Otoczenie tras jest charakterystyczne dla każdej z lokacji i niezależnie, czy jeździmy w dzień, czy w nocy, łatwo rozpoznać, w jakim jest się państwie. Całe pobliskie otoczenie to obiekty 3D (no, może nie do końca, bo gałęzie i liście drzew są płaskimi placki). Mniejsze obiekty oczywiście dają się rozjechać, zniszczyć czy złamać – ze szkodą dla samochodu, oczywiście. Większe drzewa i kamienie są już jednak nie do pokonania i bliskie z nimi spotkanie może spowodować jeno zniszczenie samochodu. Co jakiś czas przez drogę przebiega nam jakieś zwierzę. (Ja starałem się takowe obejrzeć z bliska, ale mi natychmiast uciekało gdzieś na pobocze :) Jeśli zaś przypadkiem zjedziemy z

***„.....prawdziwy tuman kurzu i pyłu! Im bardziej mokra trasa, tym mniejszy, ale i tak zawsze jak prawdziwy”***

trasy, przydaje się też zmysł orientacji, bo znalezienie drogi jest czasami kłopotliwe.

## Widać, słychać i czuć

Grając, czuje się w ustach smak kurzu spod kół samochodów. I to prawie dosłownie. Zapomnijcie o jednakowych obłoczkach! Takich, co przypominają chmurki, a które to w innych grach porównywalnego typu ciągną się za naszym samochodem. Tu mamy prawdziwy tuman kurzu i pyłu! Im bardziej mokra trasa, tym mniejszy, ale i tak zawsze wyglądający jak prawdziwy. Ostre, pustynne słońce potrafi tak oślepiać, że w zasięgu ręki powinniśmy mieć zawsze ciemne okulary. Flara słoneczna, dająca się zauważyć przez szybę samochodu, autentycznie oślepia. No i nareszcie jest wykonana tak, jak być powinna, czyli że nie ograniczono się tylko do kilku kolorowych, koncentrycznych okręgów. Gdy uda się nam strzaskać szybę, to jeśli gramy z widokiem ze środka samochodu, mamy szansę na nieukończenie wyścigu. Przez siatkę pęknięć nic nie widać i albo zmienimy widok (czytaj – będziemy patrzeć z zewnątrz pojazdu), albo poruszamy się na pamięć :)



Światek graczy rajdowych jeszcze trochę musi poczekać, ale moim zdaniem jest na co. Gra w polskiej wersji językowej będzie dostępna na koniec listopada, a jej dystrybutorem stanie się w naszym kraju CD Projekt.

I na koniec chcę jeszcze zaprosić wszystkich do konkursu, gdzieś na stronach naszego pisma. Bo kto ma chętkę na nową kierownicę Logitecha, nie może go pominąć!

*Zulu*

**JoWood**

## Dźwięki

Nagrywano je z rzeczywistych samochodów, które znaleziono, stojące po różnych muzeach. Nic więc dziwnego, że w czasie gry na podstawie samego ryku silnika możemy rozpoznać markę wozu. Autorzy RALLY TROPHY dołożyli naprawdę wszelkich starań. I to się chwali. Odgłosy w tej grze przypominają te, które można usłyszeć na rajdach. Oczywiście, mamy też okazję posłuchać pilota, który kieruje naszymi poczynaniami. Robi to facet naprawdę nieźle. Czasem jednak można się też lekko zdenerwować. A bo i to, co wygaduje na temat naszej jazdy, gdy coś się nam nie powiedzie, jest na tyle nieuprzejme, że normalny kierowca by nie wytrzymał i wysadził gościa na pierwszym postoju :)

***Pamiętacie fioletowe Amager i Sjaelland? Kosztowały niedużo i były kiepawe, ale za to można było przyblokować nimi drogie domy u przeciwników. Albo najbardziej depliwe – te we Wiedniu? A żółte: Salamanca, Calle De Alcala i Puerta Del Sol? Czasami starczyło jedno wejście do Madrytu i po jabłkach!***

Nie ma chyba na tym bożym świecie żadnego człowieka, który nigdy nie grałby w Monopoly. Czy chociażby nigdy nie słyszał o tej grze, jej którymś z licznych klonów czy odmian. Na niej to całe pokolenia kapitalistów od lat uczą się drapieżnego stylu prowadzenia polityki gospodarczej. A mocno coś czuję, że pewnie i starszy Marksa też miał na myśli tę kultową już obecnie gierkę, kiedy mówił zrzędliwym tonem: „Karol, ty nie pisz ten »Kapitał«! Ty rób kapitał!!". A tak już zupełnie bez jaj, to nie wszyscy pewnie wiedzą, że ta popularna planszówka powstała w 1935 roku, została stworzona przez konsorcjum Parker Brothers, a zakupiona jak dotąd przez około dwieście milionów ludzi w osiemdziesięciu krajach na całutkim bożym świecie. A pamiętacie niedawny produkt Hasbro Interactive pt. MONOPOLY w wydaniu na peceta?

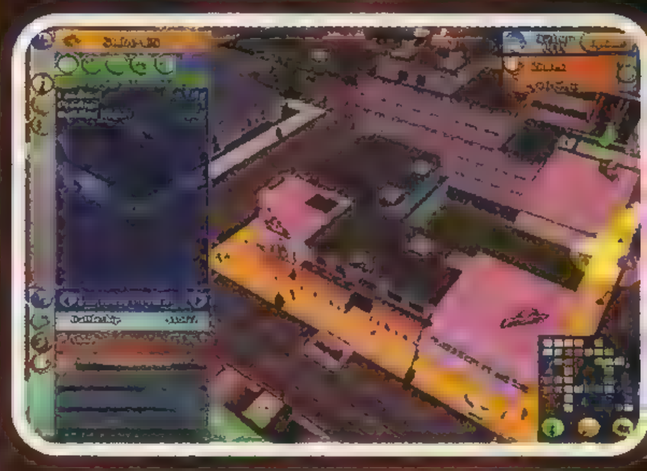
## Skrzyżowanie

„And now fop something completely different" (uwaga, tłumaczę miłośnikom innych pism: „A teraz coś z zupełnie innej beczki"), jak powiedziałby John Cleese, pamiętny przedstawiciel przemysłu turystycznego w doskonałym serialu „Foulty Towers". Czy ktoś pamięta, ile było wszelakich TYCOONÓW? Że wspomnę o AIRLINE TYCOON, GADGET TYCOON, GOLF RESORT TYCOON, MOON TYCOON, choć ten ostatni to jeszcze świeżyzna. Uff! Na bazie niedawnego tworu Hasbro oraz popularności wszelkich simów budowlanych, w rodzaju INDUSTRY GIANT czy SIMCITY, oraz wymienionych wyżej tycoonów firma Infogrames postanowiła stworzyć zupełnie nową wartość – MONOPOLY TYCOON. Jest to po prostu Monopoly. Ale nie w kółko, nie na niby, tylko naprawdę, a mówiąc bardziej po gracku – strategia z elementami symulacji.

W różnych punktach miasta Ty i komputer (albo ludzcy przeciwnicy, jeśli to multiplayer) macie do wyboru ileś tam placów. Występują one w różnej cenie – od tych tanich jak onegdaj Kopenhaga do absolutnej drożyzny, pamiętnej z Madrytu – zależnie od jakości miejsca, punktu, szlaków komunikacyjnych czy dostępnych miejsc pracy. Na nich to za posiadaną gotowiznę należy wznosić różne budynki: mieszkania, piekarnie, sklepy jubilerskie czy rzeźnie. Wszystko jedno? A właśnie że nie wszystko jedno!!! I na tym polega zabawa. Trzeba stawiać takie budynki, żeby jak najwięcej zarabiać albo zabić konkurencję swym szerokim oddechem. Jeśli przeciwnik postawi bar, daj drugi naprzeciwko! Albo wręcz przeciwnie – wybuduj mu przed oknami rzeźnię lub zakład pogrzebowy! Jego klienci stracą apetyt i pójdzie z torbami. I tak dalej, i tak dalej, aż w końcu jako główny krwiopijca wskoczysz na intratny stolec burmistrza.

***„Nie trzeba być kamienicznikiem, by w lot pojąć prawa rządzące tą dziedziną sztuki."***

Choć czytając ten tytuł, być może macie jakieś opory przed ekonomiczną wojną na budynki, ale uwierzcie, że po dziesięciu minutach grania każdy zajarzy, o co chodzi. Bardziej przejrzystego interfejsu ze świecą by szukać! I nie trzeba być kamienicznikiem z dziada pradziada, by w lot pojąć prawa rządzące tą dziedziną sztuki. Każdy oczywiście przyjmie własną taktykę, tak jak było to w papierowym Monopoly. Nie będę zatem robił za dobrego wujka, tłumacząc jak Kacper suce na miedzy – kiedy, jak i co budować. „Jak sie nie psewrocis, to sie nie naucys" przekonywał w



# Monopoly Tycoon

„Wojnie domowej" Boguś Kobiela. I to jest prawda. Po kilku nieudanych próbach zwycięstwo smakuje bardziej słodko.

## *Citius, altius, fortius – a może bliżej*

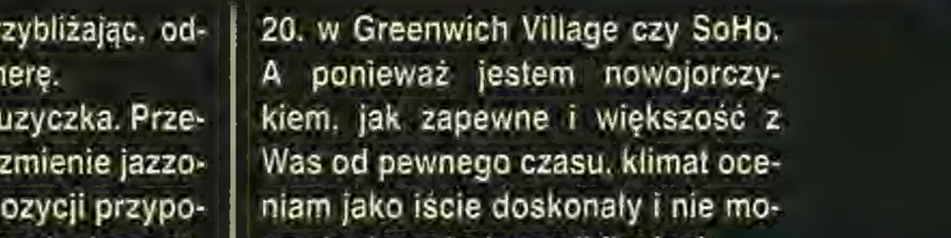
Grę zaczynamy na początku lat 30. ubiegłego wieku od kwadratowych samochodów i stylu art déco. Kupujemy ziemię pod kwartał budynków i zaczynamy wyścig. Najbardziej depliwe są posesje na rogach kwartału, przy skrzyżowaniach. Wewnątrz terenów wznosimy wszelkie instytucje, gdzie ludzie i tak muszą przyjść: zakłady rzemieślnicze, domy mieszkalne itp. Budowane domy mogą mieć różny standard. Możemy wznieść drewutnię wujka Józka z michą na wodę w charakterze umywalki i wiadrem w celach, za przeproszeniem, utylizacyjnych. Jeśli jednak naprawdę chcemy błysnąć nożem w siedmiu pokojach, wzniesiemy skrzyżowanie katedry Notre Dame z Hiltonem. Powyższe jednak proponuję w dość ekskluzywnej dzielnicy, ponieważ żaden normalny człowiek nie będzie szukał superhotelu w jakiejś potępionej dziurze. Po cichu podpowiem, że na wstępie najlepiej zarabia się na kafejkach i księgarniach, choć być może ten ostatni pomysł nie trafi do przeciętnego Polaka, który to jedyną książkę, jaką widział, dostał na komisji poborowej. Autorzy przewidują wydanie produktu w siedemnastu wersjach językowych. Nad polską lokalizacją czuwa CD Projekt.

W trybie multiplayer, który jest chyba najlepszym rozwiązaniem, możemy zmierzyć się z siedmioma innymi graczami. Tu dopiero można poczuć ducha rywalizacji. Nie mówię, że komputer jest głupi, ale jak pamiętamy z Monopoly, taktyka jest w tej grze przynajmniej tak samo istotna, jak szczęście. Pewne zachowania po prostu można wymusić, przyjmując jakiś plan i skrupulatnie go realizując. Czasem zwykłe puszczenie z torbami jednego gracza może nie wyjść nam na dobre. A poza tym, co człowiek, to człowiek.

## *Archite... muzyka*

Grafika jest doskonała: pełne 3D, które płynnie pomyka nawet w rozdzielczości 1280x960 oraz przy 32-bitowych teksturach. Można sobie tak komplementa sadzić i sadzić, a szczerze mówiąc – wygląda to po prostu cymes. Zmieniające się pory dnia, uliczne korki i ruch, spieszący wszędzie dorośli i dzieci. Wszystko to możemy podejrzeć, przybliżając, oddalając i obracając kamerę.

Drugi miodzio to muzyczka. Przepiękna! Tradycyjne brzmienie jazzowej orkiestry, w kompozycji przypominającej swobodne wariacje na temat „Błękitnej Rapsodii" George'a Gershwina, przywodzi na myśl lata 20. w Greenwich Village czy SoHo. A ponieważ jestem nowojorczykiem, jak zapewne i większość z Was od pewnego czasu, klimat oceniam jako iście doskonały i nie mogę się doczekać wersji finalnej.



*Karalusio*
**Infogrames**

**Witam Kombatantów! W tym wydaniu działu dla mordobijców postanowiłem dokonać pewnej ewolucyjnej ekwilibrystyki. Do tej pory zajmowałem się jednym tematem na numer, dziś będzie wszystkiego po trochu – czyli miszmasz. Ze szczególnym uwzględnieniem GBA.**

Od czasu swej europejskiej premiery konsola GameBoy Advance jest jedną z najlepiej sprzedających się platform growych. Stało się tak głównie za sprawą pozycji, jakie zostały na nią przygotowane. Praktycznie każdy z dostępnych na GBA tytułów jest znakomity. A już wkrótce pojawią się także gry, które powinny zainteresować kombatantów: STREET FIGHTER, FINAL FIGHT, THE KING OF FIGHTERS, GUILTY GEAR, TEKKEN!

Dead or Alive 3

## The King of Fighters

Wprawdzie ta pozycja jest jeszcze w fazie produkcji, ale już wiadomo, co będzie oferować. Po pierwsze, ogromną liczbę postaci (przeszło 30), które pojawiły się w KOF–ach 99 i 2000. Po drugie, poza drobnymi cięciami w tłach grafika ma nie odbiegać od wersji automatowej. Autorzy mówią, że wolą poświęcić kilka drobnych detali z plansz, aby tylko postacie wyglądały jak najlepiej. Prócz tego KOF na GBA będzie miał całą masę trybów i sekretów. Czy tak będzie? Przekonamy się już niedługo.

## Guilty Gear

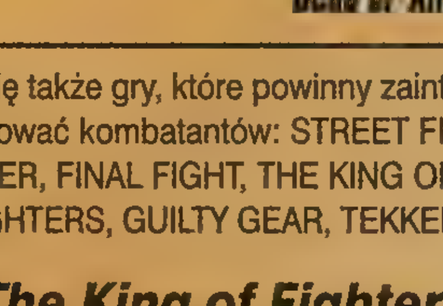
Pierwsza część pojawiła się na PlayStation, ale nie zrobiła na tej platformie zbyt wielkiej furory. Przynajmniej w Europie. Za to druga odsłona okazała się wielkim hitem, sprawnym pokazem, jak powinny wyglądać ówczesne mordobicia 2D. Oprawa była w wysokiej rozdzielczości, co z pewnością lekko zirytowało panów z Capcomu i SNK. Faktem jest, że do tej pory GGX jest najładniejszym mordobiciem 2D. Teraz ma ukazać się w wersji na GBA. Wszystko pozostanie bez zmian – z wyjątkiem rozdzielczości.

## Street Fighter Alpha 3 Upper

To prawie idealna konwersja z automatu. Przynajmniej pod względem dynamiki gry. Wprawdzie postacie wyglądają nieco gorzej niż te na PSX, ale zdecydowanie lepiej niż z SUPER STREET FIGHTER 2 X REVIVAL. Animacja zawodników jest bez zarzutu.

# Gierki na GameBoy Advance

## Super Street Fighter 2 X Revival



Japończycy już w to grają, a i europejska premiera nastąpi lada dzień. Krótko mówiąc – jest to stary, poczciwy SUPER STREET FIGHTER 2 TRUBO. Graficznie wygląda zresztą tak samo jak jego automatowa wersja. GBA zamyka rozdział kiepskich bijatyk na kieszonki. Tu wszystko jest. Specjale znane z dużych wersji oraz supery i combosy. Łącznie 16 postaci + standardowo ukryty Akuma. Animacja płynna i szybka, można wybierać spośród trzech trybów turbo. Są bonusowe plansze, na których niszczymy samochody i rozwalmy beczki. Po prostu czysta rewelka!

## Final Fight One

Kolejna znakomita pozycja chłopaków z Capcomu. Dla tych, co nie pamiętają – FINAL FIGHT to prekursor wszystkich chodzonych mordobić. Idea jest prosta: idziesz i walczysz z wszystkimi napotkanymi po drodze. Są combosy, jest jeden cios specjalny, zabierający naszemu bohaterowi nieco energii. Do wyboru trzy postacie, które prócz wyglądu różnią się zestawem ciosów i siłą. Pod względem oprawy FFO robi pozytywne wrażenie. Wersja na GBA wygląda tak samo jak jej oryginał na automacie, animacja jest płynna, a rozwalanie kolejnych oponentów daje sporo radochy. Co ważniejsze, gra jest już dostępna w naszych sklepach.

## Tekken Advance

Wersja na GBA została pozbawiona trójwymiarowych postaci, które były w wersjach automatowych i na PlayStation/PlayStation2. Ale dzięki sprytnym sztuczkom grafików większość graczy nie powinna tego zauważyć. Postacie są 2D, ale kamera sprytnie to maskuje, przybliżając i oddalając obraz. Pierwsze filmiki zainteresowały wszystkich, jak będzie z samą grą? W chwili obecnej wiadomo, że z postaci na pewno pojawią się: Paul, Jin, Law, King, Xiaoyu, Nina, Yoshimitsu, Hworang i Gun Jack. Pełna wersja będzie oferować wszystkie tryby z PSX–a: arcade, time attack, survival, practice oraz oczywiście VS po zlinkowaniu dwóch konsolek.

# nawalanki na Game Boy Advanced

samego oto kolejna firma podejmuje się zrobienia komiksu o tej kultowej gierce. Ma się on podobno pojawić pod koniec tego roku lub na początku przyszłego. Całość robi pozytywne wrażenie zarówno pod względem ilustracji, jak i fabuły. Pytanie tylko, czy to cudo dotrze do nas, Europejczyków?

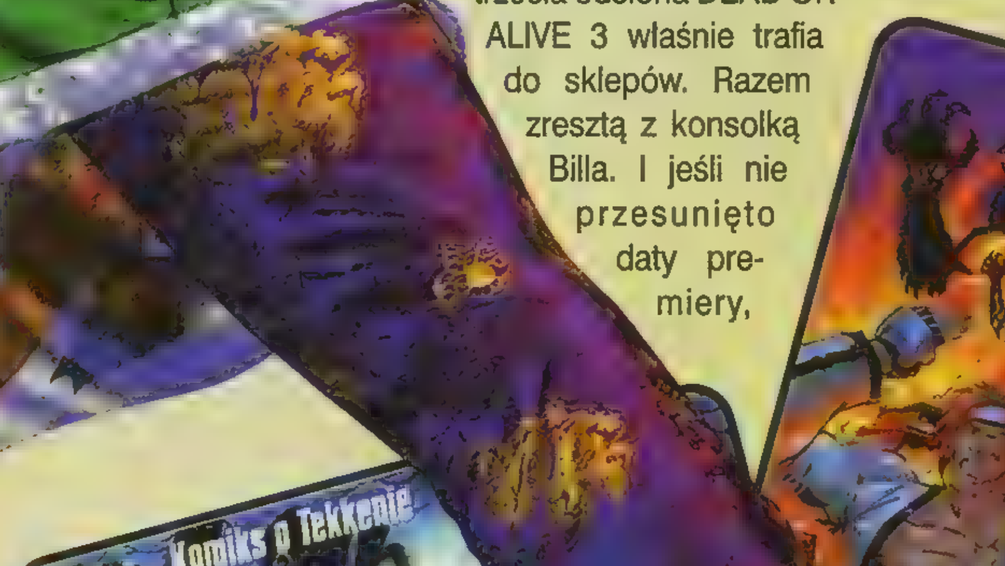
## DOA3 lada dzień

Gdy czytacie te słowa, trzecia odsłona DEAD OR ALIVE 3 właśnie trafia do sklepów. Razem zresztą z konsolką Billa. I jeśli nie przesunięto daty premiery, to już za miesiąc możecie się spodziewać obszernej recenzji, opatrzonej całą masą screenów. Osobiście już nie mogę się doczekać. Po obejrzeniu najnowszych filmików z prezentacji po prostu brak mi słów. Jakość grafiki i przywiązanie do detali po prostu zabijają.

## MK5 nadchodzi!

I to w sumie jedyne, co w chwili obecnej można napisać na ten temat :( Oczywiście, zapowiadany jest powrót do mrocznych klimatów z jedynki, a także nowe postacie (na pewno powrócą Scoprion i Jax) itd. Nic nie wiadomo jednak na temat platformy, na jakiej zadebiutuje MK5. Zapewne będzie to nowa wersja Zeusa, jednak na razie możemy to tylko domniemywać... Najbardziej zastanawia, czy w dobie takich tytułów jak TEKKEN 4, VIRTUA FIGHTER 4 oraz DEAD OR ALIVE 3 piąta odsłona MK ma jakąkolwiek szansę?

*Konsolite*




rzutu. Pozostały wszystkie supery i specjale, są też ukryte postacie. Premiera już niedługo.

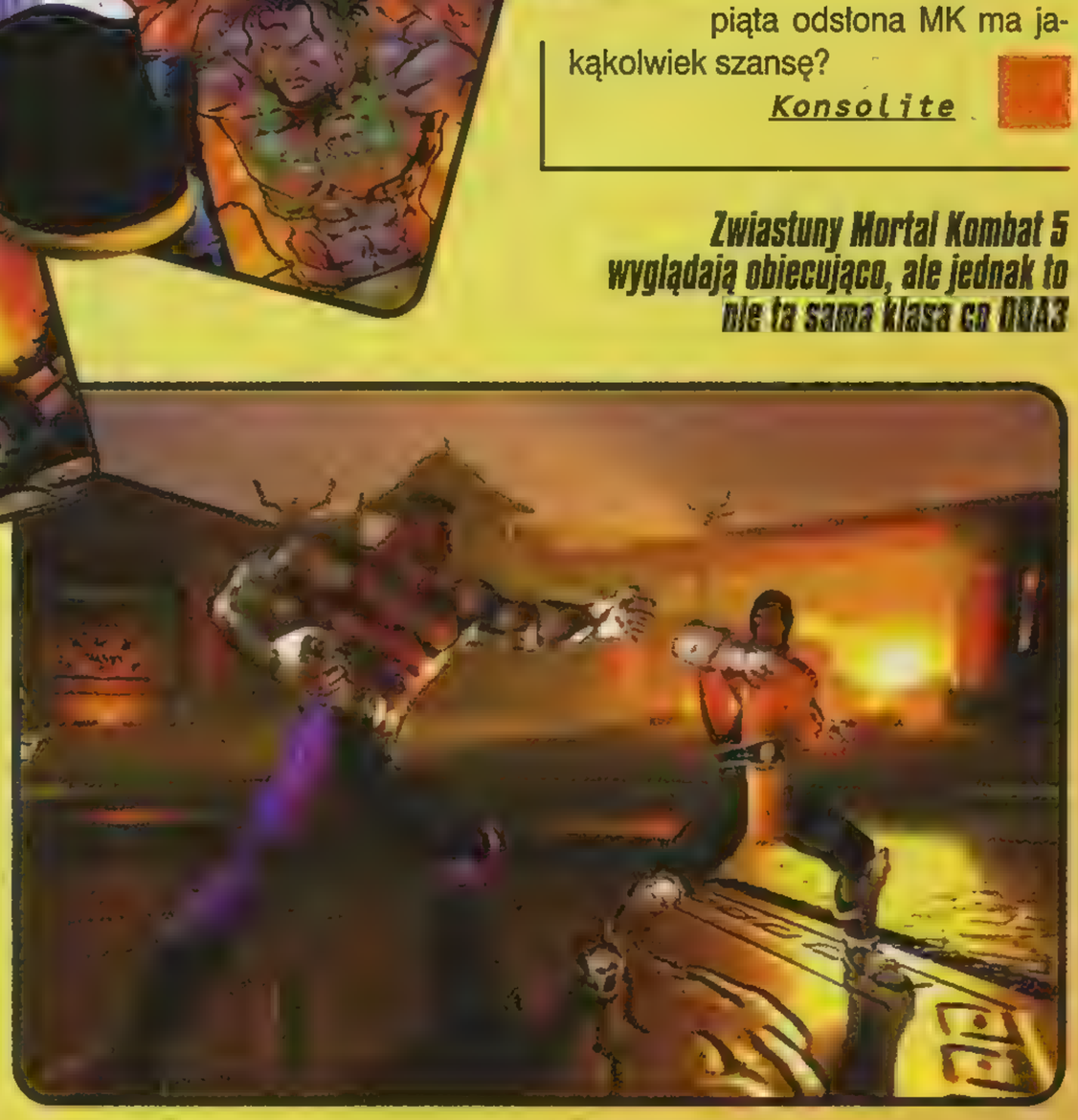
## Nowe postacie w T4

Tak jak mija czas, tak są odkrywane nowe postacie w automatowej wersji TEKKENA 4. Pierwszy był Jin Kazama, następnie Violet (według graczy to tylko lekko zmieniony Lee z T2 i TTT), w dalszej kolejności Nina Wiliams oraz... Lei!!! Tak, tak chiński gliniarz powraca w czwartej odsłonie Turnieju Żelaznej Pięści. Ostatni dołączył do ekipy Brayan. Kto będzie następny?

## Nowy komiks o Tekkenie

Po znakomitej, ale praktycznie już nie do dostania chińskiej pozycji na temat TEKKENA 3, a potem nędznej amerykańskiej wersji tego

**Zwiastuny Mortal Kombat 5 wyglądają obiecująco, ale jednak to nie ta sama klasa co DOA3**

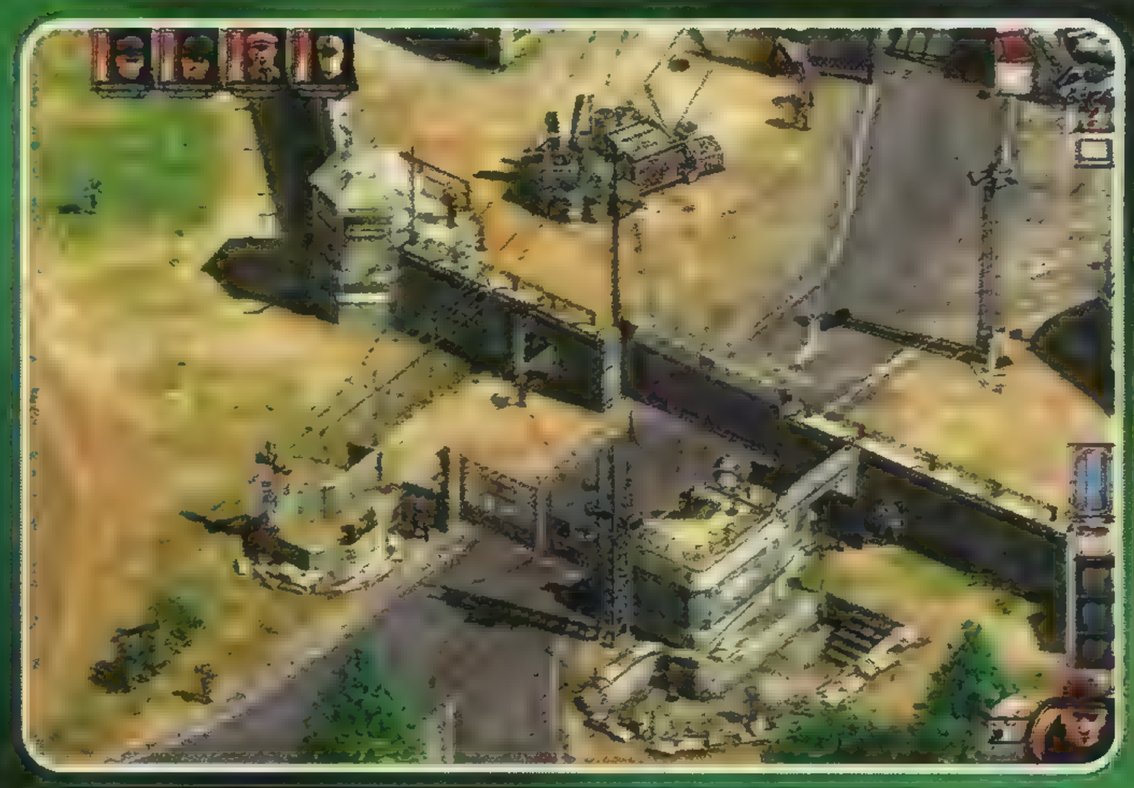


© NAMCO © CAPCOM

# Co

***Komandosi z Pyro. Zwycięstwo aliantów podczas II wojny światowej zawdzięczamy właśnie im. To oni wykradli Enigmę, zatopili największe okręty, zburzyli most na rzece Kwai i uchronili Paryż przed obróceniem w perzynę. Komandosi ponownie wkraczają do akcji.***

Odkryjmy od razu wszystkie karty. Jako sequel COMMANDOS 2 nie uniknie ciągłych porównań z dwójką swych poprzedników. Pozwolę sobie więc także od nich zacząć. Otóż, jeśli jesteś fanem poprzednich KOMANDOSÓW, to dokładnie wiesz, czego możesz podziewać się po MEN OF COURAGE – a co więcej, dokładnie to znajdziesz. Jest podobnie jak tam, tylko jeszcze bardziej. Każdy krok trzeba dokładnie zaplanować, kluczem do sukcesu jest współdziałanie wszystkich członków drużyny, każdą misję należy rozgrywać na spokojnie, z zimną krwią. No i najważniejsze – grą zachwycą się fani, pozostałych może zniechęcić dość skomplikowany interfejs oraz praktycznie brak poziomów szkoleniowych. Ale warto się wgryźć – zabawa jest doprawdy rewelacyjna.



Autorzy stopniują napięcie niczym reżyser przyzwoitego thrillera. Gdy żołnierze wkraczają do akcji, napięcie sięga zenitu. Każdy fałszywy krok może przynieść oddziałowi zagładę (podczas akcji nie można stracić żadnego członka drużyny), trzeba postępować szybko i precyzyjnie. Chwilę potem, po dotarciu do kolejnej bezpiecznej kryjówki, napięcie nieco się zmniejsza – ale tylko na chwilę. Rzut oka zza węgła, szybka analiza sytuacji – i znów wkraczamy do akcji.

## Nieliniowi komandosi

Dwu pierwszym częściom KOMANDOSÓW zarzucano skrajną liniowość akcji. Każdy poziom trzeba było przechodzić dokładnie w taki sposób, jaki przyszedł do głowy autorom. W porównaniu z tym liniowość fabuły przygodówek to betka – tutaj wszystko musiało się zgadzać co do joty, co do milimetra – bohaterowie chodzili z góry ustalonymi ścieżkami, wykonywali określone czynności w danym miejscu itd. No, może ciut wyolbrzymiam, jednak muszę przyznać, że pod tym względem MEN OF COURAGE to prawdziwa rewolucja. Większość zadań można zaliczyć alternatywnymi metodami, czasami wykonalne jest nawet podejście określane mianem „brutalnej siły" (ale bardzo, bardzo rzadko). Przyczyną tego jest znacząca zmiana w koncepcji tworzenia postaci – są one bardziej uniwersalne. Już wyjaśniam, o co mi chodzi. Wcześniej obowiązywała skrajnie wąska, doprowadzona do absurdu specjalizacja. Tylko Kierowca mógł prowadzić pojazdy, Zielony Beret przenosił ciała, a Szpieg zakładał obcy mundur.

## Uniwersalność i specjalizacja

Podstawowe funkcje są, zgodnie z nakazami logiki, dostępne dla wszystkich. Ogłuszać przeciwnika, wiązać czy też przenieść w inne miejsce może niemal każdy (możliwości wiązania i przenoszenie pozbawiono Złodzieja, nad czym szczerze boleję). Podobnie sprawa wygląda z kierowaniem pojazdami mechanicznymi czy też [illegible] niem. Przed przejściem przez drzwi lub okno można zajrzeć do sąsiedniego pomieszczenia (pojawia się wtedy małe okienko podglądu FPP), komandosi mogą się skradać pod murem, niektórzy także się na niego wespną. Płynąc w zanurzeniu, można wystawić nad [illegible] tylko oczy, [illegible] zauważy. Znalezione butelki z winem i papierosy można wykorzystywać jako przynętę (choć Beret zachował swój natarstwy generator). Wszyscy bohaterowie mogą założyć zdobyczny mundur (jednak tylko Szpieg i Natasza

*Most na rzece Kwai? Raczej kładka nad strumykiem...*

Co prawda, w BEYOND THE CALL OF DUTY paletę dostępnych funkcji nieco rozszerzono, jednak dopiero teraz możemy cieszyć się względną swobodą.

© Pyro Studios

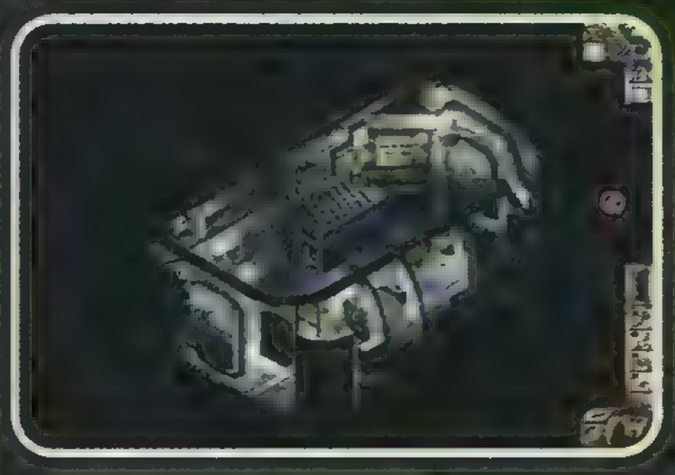
# ommandos 2
## Men Of Courage

będą w stanie używać go przez dłuższy czas). Fajne to udoskonalenia i przydatne. Oczywiście, pozostawiono także specjalizacje – tylko Saper rozbroi miny, Kierowca zastawi sensowne pułapki, a Zielony Beret zakopie się w oczekiwaniu na wroga.

Ta uniwersalizacja bohaterów, choć oczywiście spodziewana i jak

***„Jeśli jesteś fanem poprzednich KOMANDOSÓW, to dokładnie wiesz, czego możesz spodziewać się po MEN OF COURAGE”***

najbardziej korzystna, ma także swoją ciemną stronę. OK, tak właściwie to „ciemnawą”, niektórzy pewnie powiedzą wręcz, że to zaleta. Idzie o rozpoczynanie misji. Odprawa jest śladowa, ogranicza się do mniej lub bardziej inteligentnej rozmowy pomiędzy komandosami. Lepiej uważnie słuchać i choć w zarysach załapać, jakie mamy cele do wykonania. Odprawa się kończy i zostajemy sami z robotką. Najpierw warto by było przejrzeć listę zadań do wykonania. I



*Trafienie w COKOLWIEK w ciasnym wnętrzu okrętu podwodnego zakrawa na cud. Dlaczego te ściany nie znikają po najechaniu kursorem?*

tu pewna konsternacja – kluczowe miejsca są przedstawiane na mapce przeglądowej wielkości znaczka pocztowego. Do tego ich zbliżenie wyświetla się najczęściej z innego ustawienia kamery, niż wybrane przez gracza. Przyznam, że za pierwszym razem mnie zamurowało – to właściwie co ja mam tu robić? Gdzie są moje cele? W gąszczu identycznych budynków łatwo się pogubić, nie pozostaje nic innego, jak tylko jeździć po całej planszy i porównywać kolejne lokacje z listą zadań. Szczególnie koszmarna jest pod tym względem misja w zamku (bodajże przedostatnia) – wszędzie widać tylko wysokie mury, nie sposób dostrzec ludzi na dziedzińcach (a wśród

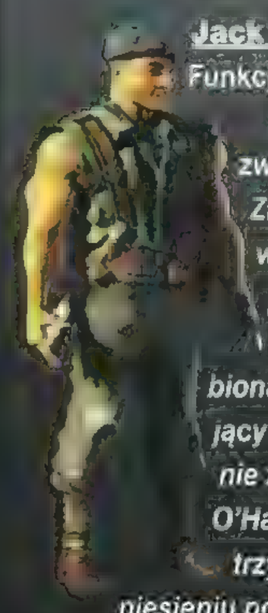
*Komandos namierzony, ostrzał rozpoczęty. Zielony Beret tym razem nie był wystarczająco sprawny.*

nich plutonu egzekucyjnego przymierzającego się do nafaszerowania ołowiem Złodzieja), po każdym przekręceniu kamery dłuższą chwilę zajmuje przeorientowanie się w przestrzeni.

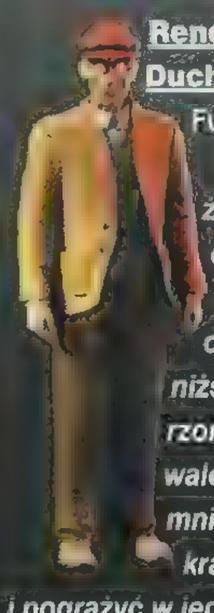
### Krew, pot i łzy

Misji, których akcja rozgrywa się w Europie, Arktyce i Azji, jest dziesięć. W pierwszej chwili myślałem, że coś przeoczyłem – jak to, tylko tyle? Żeby było ciekawiej, wcale nie jest regułą, że wraz ze zwiększeniem numeracji rośnie także poziom trudności czy też stopień skomplikowania. Wszystkie są za to bardzo, bardzo czasochłonne. Podawane podczas odprawy cele należą w gruncie rzeczy do jednej kategorii – oddział musi niezauważony dotrzeć w wyznaczone

## Who Is Who

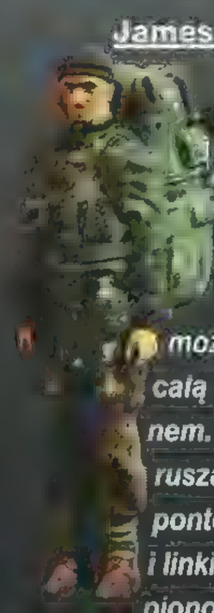


**Jack „Butcher” O'Hara**
Funkcja: Zielony Beret
Umiejętności: *Szybki i zwinny – niemal tak jak Złodziej. Błyskawicznie wspina się na słupy, przechodzi między nimi po drutach. Ulubiona broń – nóż, pozwalający szybko i bezszelestnie zlikwidować wroga. O'Hara jest także najwytrzymalszy, nawet po odniesieniu poważnych obrażeń może kontynuować zadanie.*



**Rene „Frenchy” Duchamp**
Funkcja: Szpieg
Umiejętności: *Po założeniu kradzionego munduru przenika w szeregi wroga. A udając obcego oficera może wydawać niższym rangom żołnierzom rozkazy! Najchętniej walczy używając jak najmniej siły. Jeśli może podkraść się do nieprzyjaciela i pogrążyć w jego ciele strzykawkę z trucizną, jest w siódmym niebie.*

**Thomas „Fireman” Hancock**
Funkcja: Saper
Umiejętności: *Jako jedyny przechodzi pole minowe, oczywiście z wykrywaczem metali. Sprawnie rozbraja miny, może później użyć ich wedle uznania. Nie pogardzi ciężkim uzbrojeniem – granaty, bazooki, miotacze ognia to jego domena. Dźwiga co najmniej tonę rozmaitego sprzętu, porusza się więc bardzo wolno.*



**James „Fins” Blackwood**
Funkcja: Nurek
Umiejętności: *Na jednym wdechu wytrzyma pod wodą przynajmniej 10 minut, z akwalungiem może tam siedzieć przez całą misję. Obroni się harpunem. Pod powierzchnią porusza się w miniaturowym pontonie; korzystając z haka i linki, może wspinać się na pionowe ściany; nieprzyjaciół ucisza zręcznie miotanym nożem.*

miejsce i wykonać pewną czynność. Raz owym „miejscem", gdzie należy przeniknąć, jest gabinet komendanta bazy okrętów podwodnych, z których należy wykraść Enigmę, później zastępuje go twierdza, w której ma się odbyć egzekucja jednego z członków drużyny – należy stamtąd wykraść dodatkowo książki kodów. Inna misja polega na dotarciu do rannego żołnierza, udzieleniu mu pomocy i nawiązaniu kontaktu radiowego z dowództwem. Na koniec zaś będziemy musieli ocalić Paryż przed wysadzeniem w powietrze. Jak widać, schemat ciągle ten sam – schowaj się, dotrzyj, wykonaj. Za każdym razem jednak trzeba na nowo opracować całą taktykę rozgrywki, dostosowaną do zastanych na miejscu warunków.

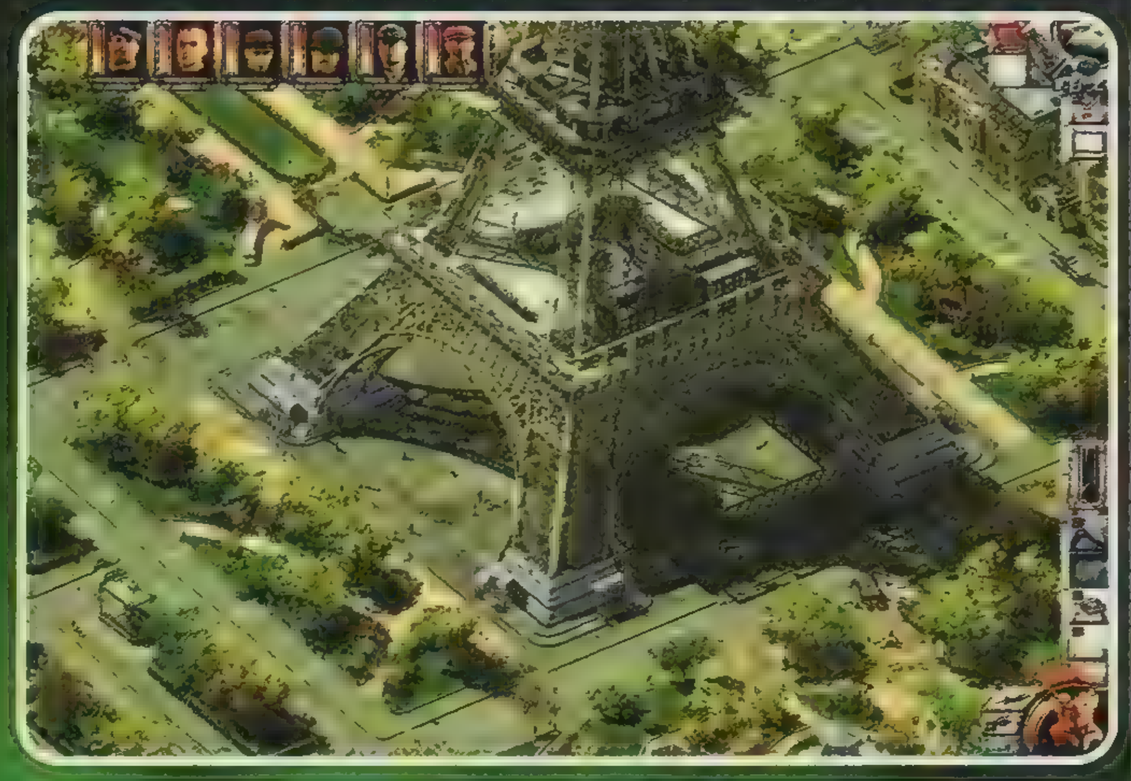
Wróćmy jeszcze do małej liczby zadań. Nie wiem, jaka jest deklarowana przez producentów przewidywana długość czasu gry, jednak podejrzewam, że będzie się ją liczyć raczej w dniach niż godzinach. Przejście każdej misji składa się z długiego planowania, wykonywania zadań, irytacji, wczytywania sejwów, dalszego planowania... I tak na okrągło. Przyznam, że COMMANDOS 2 to jedna z najtrudniejszych gier, z jakimi przyszło mi się zmierzyć. Ale warto – widać, że autorzy poświęcili naprawdę masę czasu na dokładne zaplanowanie poszczególnych misji, dogranie umiejętności bohaterów i stworzenie sensownego systemu poziomów trudności. Już Normal jest zabójczy. Ale przynajmniej wybacza drobne błędy. Można tu na chwilę znaleźć się w polu widzenia przeciwnika (choć tylko na jego krańcu), jeśli wróg nie jest pewny, co zobaczył, to nie otwiera ognia. Można w miarę spokojnie biegać, likwidować wrogów jednym strzałem, a przez ułamki sekund nawet zachowywać się dość beztrosko. Jeśli nadal wydaje się Wam, że gra na tym poziomie jest trudna, to wybierzcie Hard. Ja wiem, że to nie horror. Nie ma tu nastrojowej muzyki, duchy nie wyskakują ze ścian. W ogóle jest trzeźwo i racjonalnie. Ale bałem się jak mało kiedy. Napięcie, towarzyszące przekradaniu się za plecami jeszcze bardziej podejrzliwych strażników, może doprowadzić do stanu przedzawałowego nawet stosunkowo odpornych zawodników. Natomiast poziom Very Hard mogę określić tylko jednym słowem – paranoja. Oczy dookoła głowy, perfekcyjne opanowanie myszki i skrótów klawiaturowych to umiejętności absolutnie niezbędne. A i tak większości nie uda się tu przetrwać. Jeśli ktoś ukończy grę na tym poziomie – chylę czoła. Musi być bardziej porąbany, niż bym mógł przypuszczać.

Aha – czy zauważyliście dwie misje (no właśnie, w sumie mamy ich jednak niby 12, a nie 10, prawda?) zwane szumnie „tutorialem"? Słowo to zazwyczaj kojarzy mi się z poziomami w stylu: „Dzień dobry, oto John. W ten sposób należy nim poruszać, tak zaglądamy do jego plecaka, a tak korzystamy z podstawowych funkcji". Tymczasem tutaj – od razu na głęboką wodę. I o ile pierwsze „ćwiczebne" zadanie jest jeszcze całkiem proste, to ukończenie drugiego może zająć dłuższą chwilę. Zwłaszcza spodobało mi się jego zakończenie: „Osiągnąłeś cele misji? No to jeszcze musisz odeprzeć atak plutonu SS wpieranego przez czołg". Jakież to miłe, sympatyczne i w ogóle ludzkie. Ale przecież sam się prosiłem.

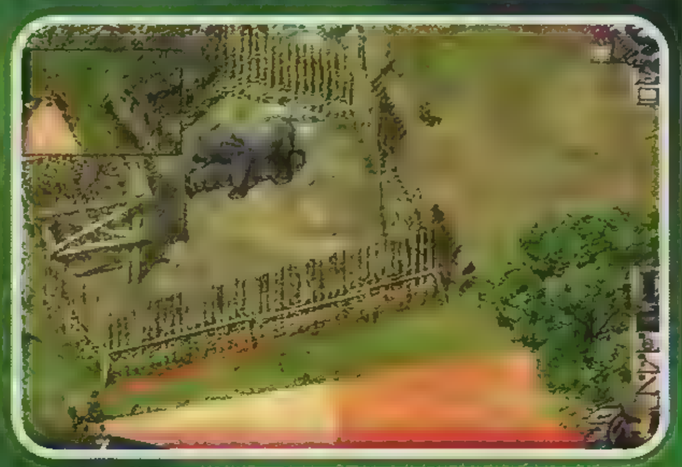
**„Większość zadań można zaliczyć alternatywnymi metodami, czasami wykonalne jest nawet podejście określane mianem brutalnej siły"**

## Interfejs

Taaak... Opanowanie gry z całą pewnością nie jest proste. I znaczna



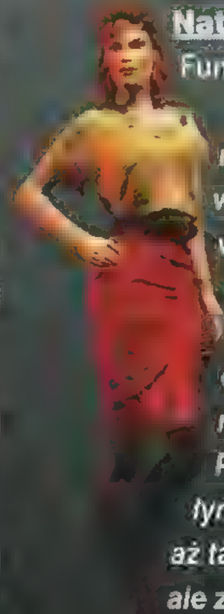
Nam nadzieje, że Francuzi wyjaczą Hiszpanom zabudowanie całego Pola Marsowego



## Who Is Who cd..

**Samuel Brooklyn**
Funkcja: *Kierowca*
Umiejętności: *Byłby w stanie poprowadzić nawet syrenkę z silnikiem malucha. Oczywiście gdyby US Army dysponowała takimi pojazdami. Tymczasowo musi zadowolić się wszelkiej maści czołgami, transporterami i samochodami. Poza tym jest ekspertem w zakładaniu pułapek. I generalnie – lubi się dobrze zabawić.*

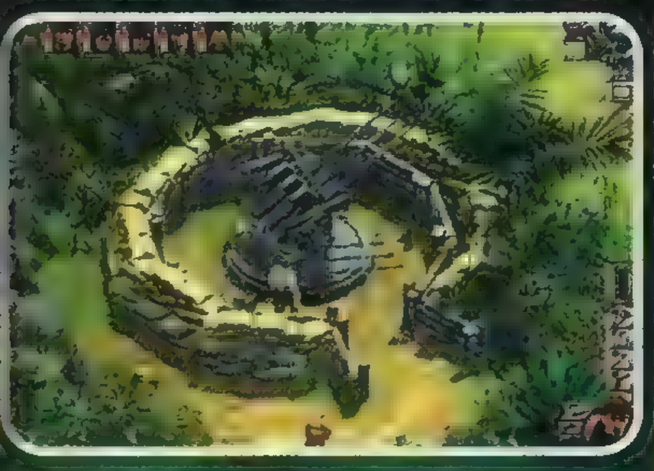
**sir Francis T. „Duke" Woolridge**
Funkcja: *Snajper*
Umiejętności: *Chłodny, spokojny, opanowany. Idealny materiał na strzelca wyborowego. Ukryty w budynku lub przyczajony na słupie telefonicznym, może razić nieprzyjaciół ze znacznej odległości. Jak każdy snajper stanowi idealne uzupełnienie grupy uderzeniowej. Szkoda, że nie można go zabrać na każdą misję...*

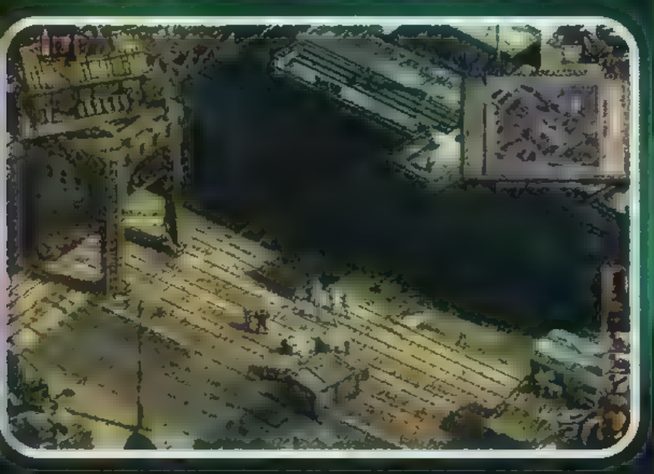


**Natasza Nikoczewska**
Funkcja: *Kusicielka*
Umiejętności: *Córka rosyjskiej arystokratki, wygnanej z kraju po rewolucji roku 1917. W odpowiednim stroju i z przyzwoitym makijażem odwróci uwagę każdego niemieckiego żołnierza. Poza tym jest doskonałym strzelcem – może nie aż tak dobrym jak „Duke", ale ze snajperką w ręku potrafi pokazać, na co ją stać.*

**Paul „Lupin" Toledo**
Funkcja: *Złodziej*
Umiejętności: *Dostaje się wszędzie. Najmniejszy, najszybszy i najzwinniejszy. Przeciśnie się przez każdą dziurę, chodzi po ścianach, słupach i drutach, wytrychem otwiera drzwi. Jest w stanie obrobić kieszenie wskazanego przeciwnika, natomiast jego tresowany szczur Spike odwraca uwagę niepożądanych świadków.*

*Przeglądarka celów misji w zagmatwanej zabudowie zamku Colditz marnie spełnia swoje zadanie. Bardzo łatwo się w tym pogubić.*





w tym wina autorów. Na naukę wszystkich funkcji trzeba poświęcić dobre kilkadziesiąt minut. Tutorial zdecydowanie tego nie ułatwia, podobnie zresztą jak i sam interfejs. Już w pierwszej części przygód komandosów przeszkadzał mi brak podpisów ikonek. Myślałem, że w „dwójce" zostanie to poprawione – nic z tego. Ikon jest mnóstwo, podobnie skrótów klawiaturowych. W menu konfiguracyjnym poszczególne funkcje można przypisać przyciskom od „A" do „Z" – dosłownie, dostępny jest cały alfabet. Niektóre z nich obsługują po kilka przedmiotów, aktywne są także klawisze numeryczne, funkcyjne oraz Ctrl, Shift i Alt. Żeby było zabawniej, w instrukcji brak stosownej ściągawki – funkcje klawiszy są opisane tylko w niektórych przypadkach, brak ich zupełnie przy liście przedmiotów (jedyne miejsce, gdzie pojawia się rzeczony spis, to plik readme na dysku). W ogóle instrukcja to jedna z większych niedoróbek. Znaczenie niektórych ikon (np. pokazujących grupę żołnierzy czy też stojącą sylwetkę ze strzałkami przy karabinie) NIGDZIE nie jest wyjaśnione. A ich funkcja wcale nie jest oczywista.

## Wzloty i upadki Javiera

Javier Arévalo, koleś odpowiedzialny za ten silnik graficzny, powinien zostać pociągnięty do odpowiedzialności. Jeśli oskarżam nie tę osobę co trzeba – sorry. Ale on akurat pojawia się na liście płac jako „główny programista grafiki", więc to właśnie jemu się dostanie. Dostał genialnie wyrenderowane, olbrzymie plansze i co z nimi zrobił? No dobra – w zasadzie nie mam się czego czepiać. Wszystko chodzi bardzo płynnie, ładnie się obraca skokowo co 90 stopni (fakt, że czasami program w tym momencie się wykrzacza i lądujemy w Okienkach), nawet w najwyższej rozdzielczości wszystko działa doskonale. Jednym słowem jest ślicznie – do chwili użycia zoomu. W tym momencie mam ochotę (...)! Jak można było zafundować komukolwiek tak koszmarną pikselozę? Chwilami aż się prosi, żeby co bardziej precyzyjne elementy zadania wykonać na zbliżeniu – ale co z tego, jeśli wzrost ogniskowej wywołuje ból zębów? Dno, panowie, dno! Jakiś czas temu narzekałem na tę funkcję kamery w SETTLERS 4 (SS'89) – tutaj wcale nie jest lepiej. Owszem, jeśli gra się w 1024x768, to widok jest jeszcze do wytrzymania. Ale w niższych rozdzielczościach – porażka. No dobra, tyle żalów nad engine'em, pora się pozachwycać grafiką oglądaną z przyzwoitej odległości.

Jak wspomniałem przed chwilą, plansze są doskonale zaprojektowane. Superszczegółowe, dokładniutkie, piękne plastycznie. Co nader rzadkie – trzymają skalę! Okręty są naprawdę olbrzymie, umocnione bazy potężne, a superbombowce – super. Świetnie się to ogląda, aż chce się grać. Brawa dla ekipy grafików (w sumie 16 osób, pozwolę sobie nie wymieniać z nazwiska).

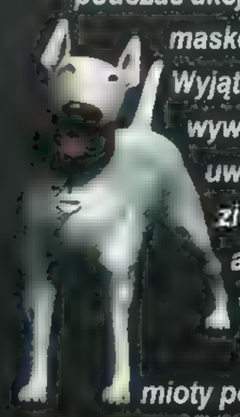
## Komandosem być

Jak wspomniałem na wstępie, nie jest to gra „dla wszystkich". Od gracza wymaga cierpliwości, opanowania, żelaznych nerwów. Oraz główkowania. Lubiłeś BEHIND ENEMY LINES, polubisz i MEN OF COURAGE. Wynudziłeś się tam śmiertelnie – odpuść sobie i sequel. Dałbym dziesiątkę, jednak niedoróbki interfejsu oraz instrukcji po prostu mi na to nie pozwalają. Jeśli ktoś jednak opanował do perfekcji wszystkie klawisze, a do papierowych podręczników czuje odrazę, to ocenę może sobie podnieść o jeden punkt. Mam nadzieję, że kolejne produkty spod szyldu Pyro Studios będą równie udane. Przyznam, że czekam na PRAETORIANS – oby powtórzyli sukces wszystkich KOMANDOSÓW. A z Wami spotkam się, być może, w imadle.

*Pooh*

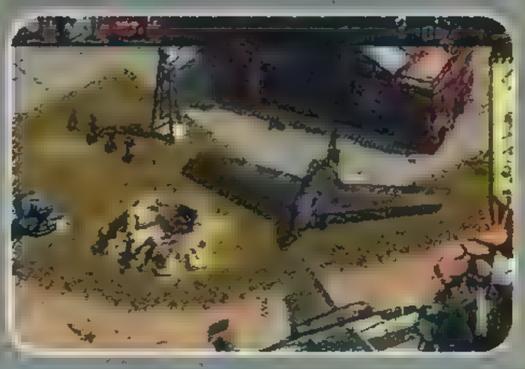
**Whiskey**
Funkcja: *Pies*

Umiejętności: *Piękny biały bullterier, przygarnięty przez Paula Toledo podczas akcji w bazie U-Botów, maskotka całej drużyny. Wyjątkowo sprytny psiak: wywącha miny, odwróci uwagę wrogów, w razie potrzeby może zaatakować. Jest także w stanie przenosić niewielkie przedmioty pomiędzy pozostałymi komandosami.*



## Pyro Studios

Tę hiszpańską firmę developerską założono w roku 1996. Świat usłyszał o niej jednak dopiero trzy lata później przy okazji premiery COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES (SS'59). Nowatorskie podejście do gatunku gier strategicznych, niezłe dopracowanie techniczne oraz ciekawy scenariusz sprawiły, iż tytuł zaskarbił sobie wielotysięczną rzeszę fanów. Wiosną roku 1999 na rynek trafił samodzielny mission pack C: BEYOND THE CALL OF DUTY. W porównaniu z wydanym pół roku wcześniej oryginałem ograniczono się jedynie do zmian kosmetycznych – poza nowymi misjami gracze otrzymali możliwość kierowania dwoma postaciami napotkanymi podczas wykonywania zadań, rozbudowano także arsenał.



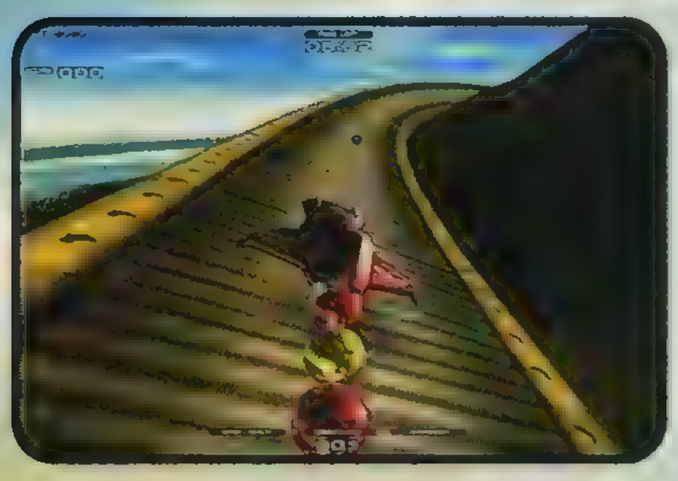
ocena 9/10

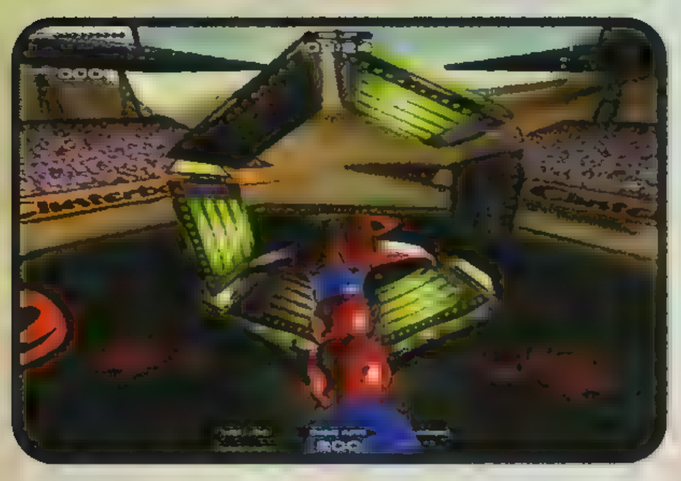
wydawca **Eidos Interactive**
**www.eidosinteractive.com**
dystrybutor pl **IM Group**
**www.imgroup.com.pl**
termin wydania pl **Jest**
pc w n 95-Me **Pentium 350, 64 MB RAM**

# Clusterball

## Lulek zjadacz kulek

Yo! Czy w przerwie na kawkę macie ochotę dać komuś łupnia po sieci? Albo też 10 min. luzować się we wcale niegłupiej, ale też i nieskomplikowanej gierce sieciowej? Oto mamy mały ścigacz powietrzny. Ten zaś ma mocną (niczym ruski czołg) rufę, do której doczepiamy kulki, wyglądające jak naboje do painballa. Kulki są porozrzucane po kilkumetrowych rampach, podobnych do odcinków toru wyścigowego. Trzeba przelecieć, prawie ocierając się o rampę, zebrać kulki w sznurek i zaciągnąć go na stadion. A tam, gdy przelecimy przez Gwiezdne Wrota, nasze zbiory zamienią się na magiczne słowo SCORE. I wszystko byłoby całkiem nudne, gdyby nie to, że ścigacze mogą strzelać i są wyładowane magicznymi pociskami. Do zrobienia z zadu przeciwnika jesieni średniowiecza można użyć karabinów maszynowych i energetycznych oraz rakiet samonaprowadzających się. Wśród tych ostatnich mamy wykręcone w ząbek pociski, które np. powodują, że przez krótki czas stery działają na odwrót, albo też odwracają ciąg (nagle lecimy do tyłu) czy zatrzymują nas w polu siłowym tak nagle, tak że tylko pasy chronią przed wybiciem łbem owiewki...





**Gwiezdne Wrota, czyli punkt skupu kulek po piwie ;)**

**„Ta gra to czysta adrenalina!"**

### Gwizdanie w locie

Grunt to gwizdnąć komuś kulki. Bo aby wygrać, możesz sam zbierać piłeczki, ale możesz też zmuszać przeciwników, aby Ci oddawali owoce swego latania! Możesz strącić przeciwnika i pozbierać jego towar, mo-

**Pamiętaj, że masz za sobą wiernych kibiców, gotowych obrzucić Cię resztkami jedzenia, kiedy będziesz przelatywał przez bramkę na stadionie.**

leci z powrotem i przyniesie Ci to, co zabrał. Przed tym można się oczywiście bronić. Na pokładzie masz stację RWR (rodem z myśliwca), która ostrzega o nadciągających rakietach. Co wtedy? Unik, dopalacz, wabik, wabik! Uff, poszła bokiem... Ale uwaga! W tej grze rakieta to kąśliwy pies i raz wyprowadzona w pole potrafi jeszcze ugryźć :-)))

### Wipe out?

Kiedy zacząłem w to grać i usłyszałem kilka ostrzejszych kawałków, które na potrzeby gry stoczyła kapela Toontrack, poczułem się trochę, jakby grał w WIPEOUTA. Skojarzenia takie budzi głównie przelot w celu konsumpcji kulek. Rampy nie są proste i przypominają tor wyścigowy. Gra jest szybka, naprawdę szybka. Tereny zaś nieduże – przelot na „dopalaczu" w poprzek całego takowego zajmuje 5 sekund. Ciągle coś się dzieje. Przeciwnika nie trzeba szukać, zawsze jest w pobliżu. Szukać trzeba tylko jelenia ze sznurem korali do przechwycenia, ale jeśli ktoś ma dobry refleks, to może latać wokół „punktu skupu". Ta gra to czysta adrenalina!

### Extras

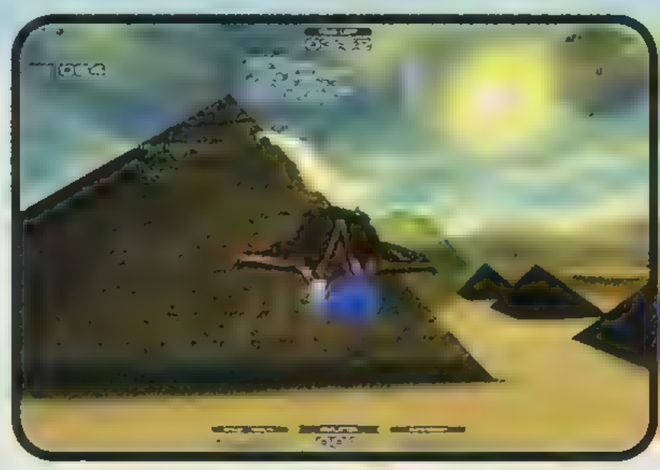
Wrażenie potęguje grafika lokacji. W większości kolory są bardzo żywe, a całe scenerie cieszą oko feerią barw. Na ładnie pofałdowanej ziemi jest w miarę dużo obiektów – jakieś miasteczko, drzewka itp. W Egipcie mamy piramidki i sfinksa, zaś w Anglii

żesz też mu odstrzelić kilka tych jego kolorowych jajek ;-) Najłatwiej jest jednak wystrzelić specjalny pocisk, który nie dość że zabierze wszystko przeciwnikowi, to jeszcze przy- – Stonehenge. Najbardziej przypadła mi jednak do gustu wyspa Bora-Bora. A to ze względu na totalnie lazurową wodę.

### Round up

Ta gierka została wymyślona dla Sieci. Nie ma żadnych problemów ze znalezieniem serwerów, a przy połączeniu modemowym ping sięgał mi ok. 230. Zanim zaczniesz grać, warto się zarejestrować na stronie producenta. Tam dostaniesz tzw. rank (stopień), tam też będą przechowywane Twoje osiągnięcia. Bez tego zostaniesz wyrzucony z większości serwerów. Możesz zmieniać skiny statków, możesz też ściągać nowe lokacje. Polecam CLUSTERBALLA, bo jest to jedna z lepszych strzelanek sieciowych ostatnich czasów – prosta, kolorowa i przyjemna. No i wciąga...

*Gunman*



**Zasady są proste – im więcej kulek, tym mniejsza Twoja maksymalna!**

**Model lotu na życzenie**

Precedensem w tej strzelaninie jest to, że pozwala ona tworzyć model lotu wg życzenia gracza. Trzeba pokombinować z wieloma ustawieniami wielkości powierzchni sterowych, płatów i komputera pokładowego. Można kazać np. komputerowi pokładowemu wprowadzić limit przechyłu, aby pojazd nie potrafił wykonać beczki. Można też tak poustawiać boostery, że ścigacz zamieni się prawie w Harriera :-)

**ocena 7/10**

wydawca **Daydream Software** ●
**www.clusterball.com** ●
dystrybutor pl **Nieznany** ●
**www.** ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium 233, 64 MB RAM** ●

To nie jest zwykły wyścig, to

# WYŚCIG WYKRĘTÓW

Masz odwagę do niego stanąć?

13.11

CENA

49,90

To niesłychanie dynamiczna gra, w której trzeba się ścigać z nieprzebierającymi w środkach dziwolągami. Są strzały, wybuchy i rzucanie mocnych czarów. Oprócz samego ścigania trzeba pamiętać o uzupełnianiu amunicji, upgrade'owaniu osobliwych bolidów i regenerowaniu sił. A to wszystko w ślicznej i kolorowej szacie graficznej, zasilanej niebywale szybkim enginem 3D.

PL

P.C CD ROM

1C®

K-D LAB
www.kdlab.com

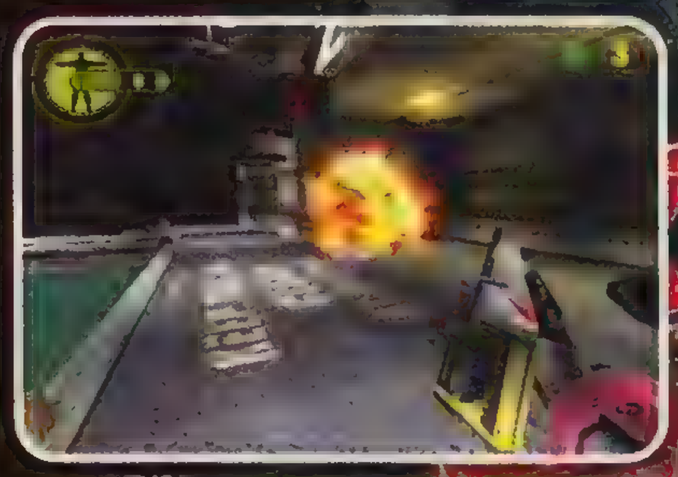
multimedia MANTA
www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl

Copyright 2001 KD-
KD-Lab name and logo
Manta Multimedia

**Długo szukałem odpowiedniej pracy. W końcu znalazłem ją na Marsie. Tak, tak – Czerwona Planeta... Firma Ultor zapewniała tam dobre warunki i wcale niemałe wynagrodzenie... Cóż, nie po raz pierwszy okazało się, że obiecanki–cacanki, a głupiemu radość.**

Pomysł kolonizacji Marsa z dawien dawna zaprzątał ludzkie umysły. Od jakiegoś czasu jednak podróże na tę planetę nie wzbudzają już tak entuzjastycznych reakcji. Bo tak prawdę mówiąc, teraz większości społeczeństwa kojarzy się ona wyłącznie z ofertami pracy niesławnej korporacji Ultor. To właśnie w rękach właścicieli tego ekonomicznego molocha leżą prawa do wydobywania jej najważniejszego surowca. Noachit, bo o nim to mowa, pozyskiwany jest dzięki wysiłkowi całej rzeszy górników, którzy przybyli na ten niegościnny glob, skuszeni ofertą wysokich zarobków oraz wspaniałych przygód. Ludzie ci zostali jednak podle oszukani! O tym, że bilety były tylko w jedną stronę, dowiadywali się już po podpisaniu cyrografu z Ultorem. I bynajmniej nie była to dobra wiadomość... Zastane warunki pracy nie różniły się bowiem niczym od tych panujących w czerwonych

Ech...
życie, życie...
powiadam pana, panie Antonii...
tego się nikt nie spodziewał...



*... jakżeśmy wygrali te wybory w 2001 roku, to było tajnie, ale jakżeśmy przerżnęli te w 2005 to się dopiero zaczęło*

czarnych tagrach z czasów II wojny światowej. Brak jedzenia, okropne zakwaterowanie oraz brutalni nadzorcy – to elementy codziennego życia na Czerwonej Planecie.

Na dodatek, od jakiegoś czasu marsjańscy górnicy są dziesiątkowani przez tajemniczą chorobę. Działający na planecie ruch oporu, który z początku powstał jako reakcja na nieludzki reżim i niewolnicze traktowanie pracowników korporacji Ultor, teraz musi zmierzyć się także z nieznanym wirusem. Nasz bohater, Parker, staje się świadkiem zabójstwa pewnego Bogu ducha winnego górnika. Bez zastanowienia wymierza sprawcy mordu sprawiedliwą karę. Nie zdaje sobie nawet sprawy, że tym samym daje sygnał do górniczego buntu. Podziemna organizacja Red Faction (Czerwony Odłam) wszczyna ogólnoplanetarne powstanie.

## Podobieństwa

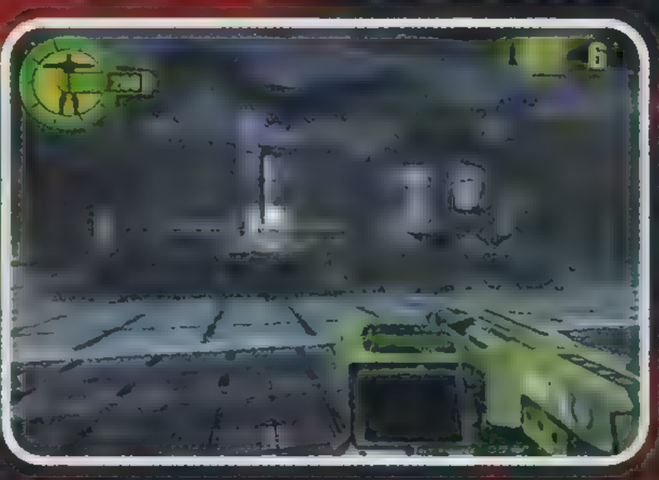
O tym, że część fabularna RED FACTION jest bardzo rozwinięta, można się w trakcie tej gry przekonać średnio co pięć minut. Przede wszystkim na samym początku trzeba sobie zdobyć jakąś broń. A pierwszymi z dostępnych jej okazów są pałka i pistolet. Do czasu ich zdobycia Parker nie ma żadnego uzbrojenia, a zresztą te dwie

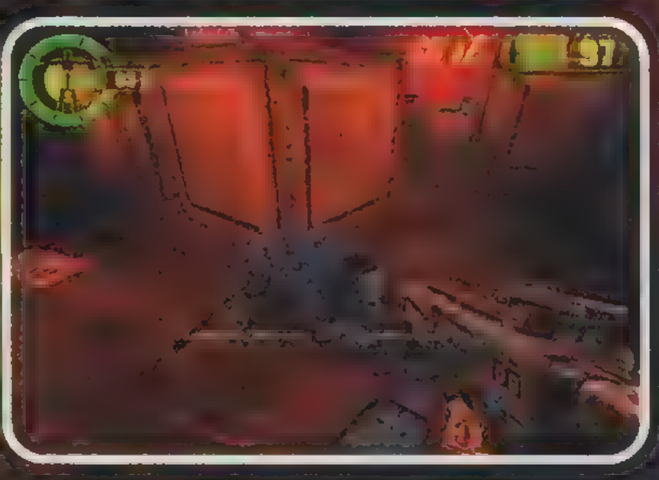
# Red Faction

## czerwona fala

rzeczy przydadzą się nawet na dalszych poziomach. Rebelia wybucha niespodziewanie, a odpowiedzialnością za jej wszczęcie obarczany jest nasz główny bohater. Trzeba więc przygotować się na ciężkie przejścia. Już próba wydostania się z kopalni nie jest wcale prosta. Na każdym kroku

*Pamięta pan moją żonę Genowefę, tę która robiła bombki za młodu? No... to nas razem deportowali...*





czai się strażnik lub nawet cała ich grupka. Wobec tego taktyka pt. „cały czas do przodu" raczej nie zda tu egzaminu, zwłaszcza na wyższych poziomach trudności. No, ale świat należy do odważnych...

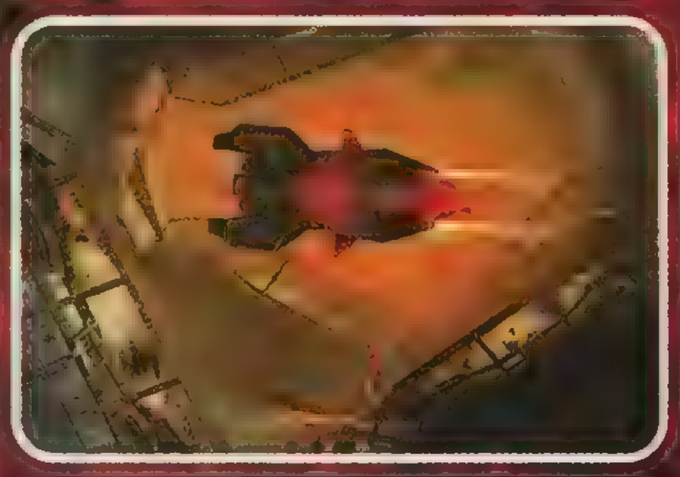
Utożsamienie się z główną postacią gry nie sprawia większych problemów. Jest tu podobnie jak w HALF-LIFE (SS'63). Przede wszystkim nie można zapomnieć o osiągnięciu głównego celu. Nasz Parker to bohater tylko pozornie niepodobny do Gordona – przecież na tamtym też leżał ciężar powodzenia całej misji. Wprowadzenie jest wprawdzie o wiele krótsze, ale komunikaty Hendrik-

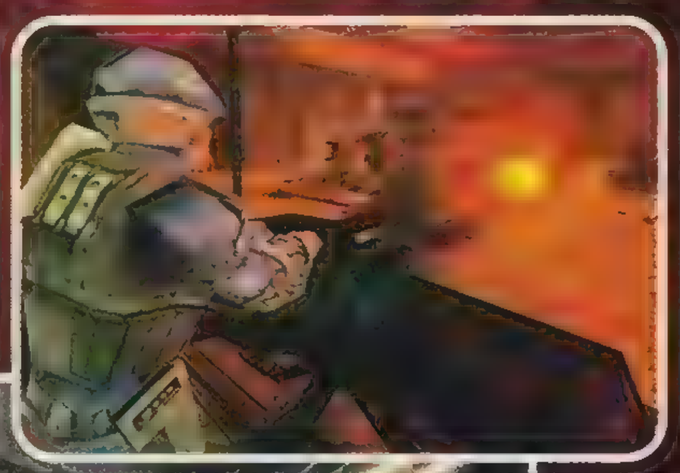
***„...łączy w sobie elementy najlepszych strzelanin FPP, a jednocześnie dodaje do tego mnóstwo oryginalnych elementów"***

sa i Eos nie pozwalają zapomnieć o wyznaczonych zadaniach. Niemniej jednak gra jest praktycznie całkowicie liniowa, wobec czego trudno jest zgubić drogę. Zagadki też nie należą do najtrudniejszych i nie powinny nikomu przysporzyć specjalnych problemów. Pod tym względem dzieło Volition jest bardzo podobne do QUAKE'A 2 czy, w zasadzie, wszystkich „tradycyjnych" strzelanin FPP sprzed kilku lat.

Chociaż ta zabawa nie należy do najtrudniejszych, to jednak bardzo wciąga. RED FACTION to taka gierka, w której przez cały czas chce się sprawdzać, co jest dalej. Autorzy zrezygnowali z podziału na epizody lub poziomy, podobnie jak to miało miejsce w UNREALU (SS'58). Element przygodowy został rozwinięty do granic możliwości i naprawdę mało jest momentów, w których wiadomo, co czeka nas za rogiem. W praktyce wygląda to tak, że można spodziewać się wszystkiego.

Akcja w przeważającej mierze rozgrywa się w szybach lub pomieszczeniach kopalnianych, co zresztą jest nietrudne do odgadnięcia. Jednak nie świadczy to o braku pomysłowosci autorow. Już po kilku godzinach spędzonych przed monitorem można zacząć





*Jak to za co?!? Pan się pytasz za co? No za niewinność oczywiście! Kiedyś ktoś wymyślił, że księża na księżyc, więc jak technologia pozwoliła to nas pchnęli na Marsa... bo niby czerwony*

wyliczać odwiedzone miejsca: szyby górnicze, kompleksy tuneli, bezdenne przepascie, turbiny czy też labirynty rur. Bardzo często też do jednego miejsca można dojść na dwa sposoby. I chociaż nie ma to większego wpływu na rozgrywkę, to momentami można się pogubić. Z drugiej strony, niejeden

**No i na tym Marsie to się zaczęło... najpierw najechali nas tacy mali zieloni, potem przylecieli tacy szarzy z klapniętymi uszami...**

raz zostałem mile zaskoczony, kiedy po półgodzinnej wędrowce znalazłem przejście do miejsca, do którego wcześniej nie mogłem się dostać w żaden sposób.

## Odłam

Od strony technicznej wszystko prezentuje się bardzo dobrze. Ludzie z Volition napisali całkowicie nowy silnik graficzny, wobec czego pod tym względem RF jest grą zdecydowanie inną niż konkurencyjne pozycje. Geo-mod, bo o nim to mowa, jest rozwiązaniem naprawdę nietuzinkowym i wszyscy rywale mogą go tylko pozazdrościć. Nie chodzi mi nawet o samą możliwość burzenia ścian przy pomocy ładunków wybuchowych, ale o fakt stworzenia zachwalanego „czegoś, czego nie było". O tym, że informacje na ten temat nie były zwykłymi marketingowymi przechwałkami, przekonaliśmy się już jakiś czas temu, kiedy na Sieci pojawiło się demko. Już wtedy oczywistym stało się, że sukces tej gry będzie niemały. Taki „odłam" od utartych schematów.

Wprawdzie engine stoi na bardzo wysokim poziomie, ale nie znaczy to, że jest wolny od wad. Nie wiedzieć czemu, od czasu do czasu można przejść przez niektóre przedmioty lub też zablokować się między nimi (ja np. musiałem zamknąć skrzynię, aby móc kontynuować zabawę). Można tylko domyślać się, że ta usterka zostanie usunięta przez jakąś łatkę. No i ciekaw też jestem, czy przemieszczanie się przy pomocy drabin jest tu tak celowo utrudnione (czasami można się „zaczepić"). Pomijając to wszystko, przyznaję jednak, iż każdy element typu model czy tekstura został w RF solidnie dopieszczony. Lokacje mają swój klimat, są niepowtarzalne i przede wszystkim – zaprojektowane przy użyciu szarych komórek, a nie czystej wyobraźni.

Działanie poszczególnych dostępnych pukawek opisałem w ramce poniżej. Wprawdzie nie ma tu broni, której bym już gdzieś nie widział, ale autorzy

**... potem wpadli nam dokopać tacy w czarnych mundurkach, co im się oczy świeciły na niebiesko**

# arsenał rebelianta

### Control Baton

Pałka ręczna. Bardzo przydatna do ogłuszania robotników... oraz ich strażników ;) W praktyce przydatna tylko w pierwszych pięciu minutach gry, kiedy nie mamy jeszcze ani pistoletu, ani amunicji do niego.

### Riot Shield

Tarcza. Przydatna, gdy brakuje skutecznych środków do eliminowania wrogich wieżyczek bądź oddziałów szturmowych. Wprawdzie jest lekka, ale gdy się ją nosi, niemożliwe jest używanie jakiejkolwiek broni.

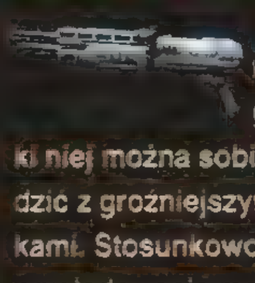
### 12-mm Pistol

Ten półautomatyczny pistolet to standardowe wyposażenie strażników. A także pierwsze skuteczne narzędzie ich eliminacji :) Dobry na małe dystanse. W magazynku ma 16 nabojów. Może być wyposażony w tłumik.

### Submachine Gun

Szybkostrzelna pukawka, która dobrze sprawdza się w walce, ale najlepiej stosować ją na niewielkie odległości. Magazynek mieści maksymalnie 20 nabojów kalibru 12 mm lub 5,56 mm (w drugim trybie).

### Automatic Shotgun



Pierwsza mocniejsza giwera. Dzięki niej można sobie już poradzić z groźniejszymi przeciwnikami. Stosunkowo długi czas przeładowania może jednak stanowić kłopot przy starciach z większymi siłami wroga.

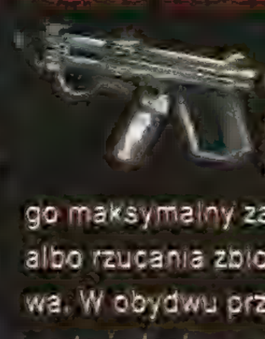
### Assault Rifle

Karabin szturmowy. Należy do wyposażenia żołnierzy korporacji Ultor. Bardzo skuteczny przeciwko jednostkom opancerzonym. Strzela serią trzech pocisków bądź ogniem ciągłym. Magazynek mieści 42 pociski 5,56 mm.

### Sniper Rifle

Karabin snajperski. Ma wiele zastosowań, ale najlepiej sprawdza się, gdy jest używany z bezpiecznej odległości. Jego pociski przebijają większość pancerzy, a celny strzał w głowę powali każdego wroga.

### Flame Thrower



Może być użyty do miotania płomieni (wtedy jego maksymalny zasięg to 4 m) albo rzucania zbiornikami paliwa. W obydwu przypadkach warto jednak uważać na płomienie, bo mogą dosięgnąć także jego użytkownika.

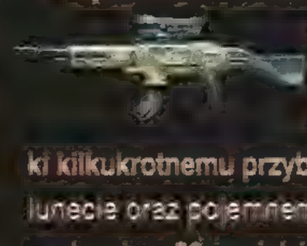
### Rocket Launcher

Rakietnica „Big Earl" sprawdza się na średnie i dalekie dystanse. Jej użycie jest dobrym argumentem w starciu zarówno z ludźmi, jak i dobrze opancerzonym pojazdami. Dobra także do drążenia nowej drogi.

### Rail Driver

Broń najmocniejsza, ale i najtrudniejsza. Długi czas przeładowania rekompensuje siła wystrzału. Przebije wszystko, a dzięki specjalnemu wizjerowi można śledzić ruchy przeciwnika znajdującego się np. za ścianą.

### Precision Rifle



Wyśmienita celność, a także niezwykła siła wybuchu. Dzięki kilkukrotnemu przybliżeniu w lunecie oraz pojemnemu magazynkowi na 20 pocisków 5,56 mm można zdejmować cele nieuchwytne pozostałym pukawkom.

### Heavy Machine Gun

Najpierw trzeba zdobyć pasy z pociskami 7,62 mm. Sprawdza się w sytuacjach, gdy inne pukawki nie nadążają z szybkostrzelnością. Lepsza celność (lecz i mniejsza szybkostrzelność) dostępna w drugim trybie.

### Fusion Rocket Launcher

Wprost nieprawdopodobnie ciężka broń, ale za to też i o silnie destruktywnych właściwościach. Moc wystrzeliwanych pocisków przerasta nawet plazmę z BFG – także tutaj czas przeładowania jest baaardzo długi.

### Grenade

Jak wiadomo każdemu bojowcowi, granaty są przydatne niemalże w każdej sytuacji. Pole rażenia tych występujących grze wynosi 5 metrów, detonacja następuje po 4 sekundach bądź po trafieniu w jakiś obiekt.

### Remote Charge

Na hordy przeciwników, a także lekkie pojazdy. Pole rażenia około 10 metrów. Największy mankament to brak możliwości ustawienia kilku ładunków. Detonacji dokonuje się za pomocą przekaźnika radiowego.

## pojazdy i bohaterowie

### Pojazdy

#### Driller

Pierwszy pojazd dostępny Parkerowi – potężny kombajn górniczy, wyposażony w dwa wielkie wiertła. Porusza się bardzo wolno i nie ma żadnego uzbrojenia, więc nie nadaje się do przeprowadzenia porządnego ataku.

#### ATV

Samochód terenowy, który można wykorzystać do szybkiego podróżowania (gdy wejdziemy doń od przodu) lub prowadzenia ostrzału z karabinka GX240 (gdy wejdziemy od tyłu). Niestety, tych czynności nie można łączyć.

#### Aesir Fighter

Myśliwiec – uzbrojony w działko 30 mm oraz wyrzutnię pocisków rakietowych.

Aby móc skutecznie walczyć przy pomocy tego sprzętu, trzeba najpierw oswoić się z klawiaturą. Początkowo może to być nieco kłopotliwe.

#### Submarine

Jak nazwa wskazuje – do walki pod wodą. Uzbrojenie – torpedy naprowadzane przez czujniki ciepła. Poziom wytrzymałości pozostawia wiele do życzenia, wobec czego lepiej jest unikać pocisków nieprzyjaciela.

#### APC

Najlepsza zabawka w całej grze – zapewnia dobrą ochronę, a jednocześnie ma dużą siłę ognia. Na pokładzie APC mamy działka 20 mm i moździerz 80 mm – czyż ktoś próbował Wam wmówić, że „małe jest piękne"?

### Bohaterowie

#### Parker

To w niego wcielasz się w tej grze. Facet pracuje na Marsie na rzecz wstrętnej korporacji Ultor. Wszczyna bunt – chce wydostać się z niewoli, a jednocześnie uciec przed groźnym wirusem.

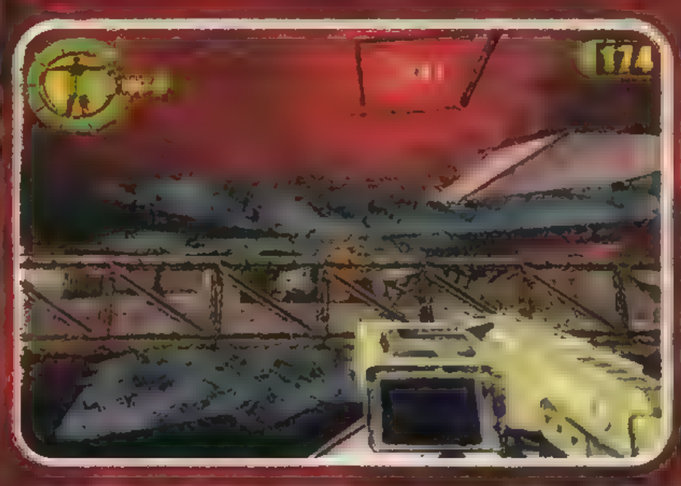
#### Hendrix

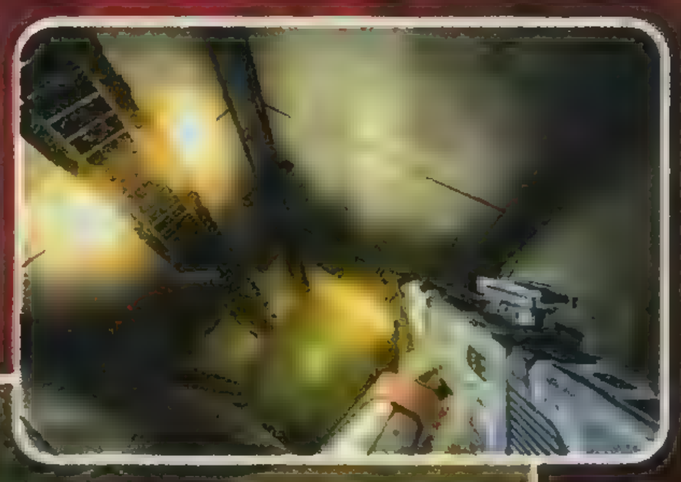
Pracuje dla Ultoru, ale pomaga rebeliantom. Otwiera niektóre drzwi bądź informuje o sytuacji w kopalni. Jest w tym nieoceniony, więc słuchaj jego poleceń i raczej stosuj się do nich.

#### Eos

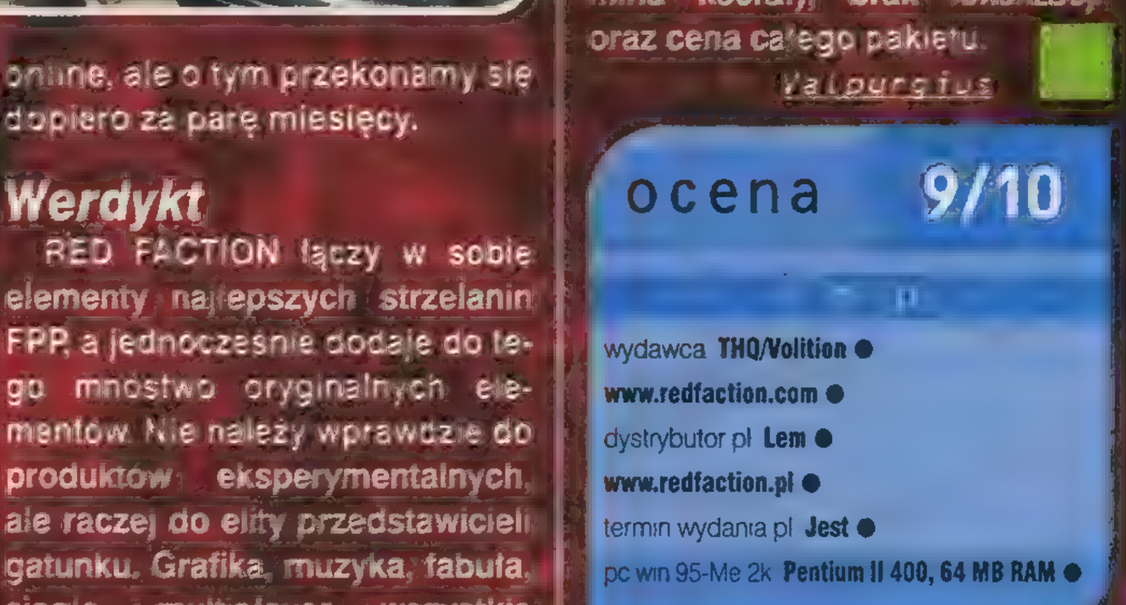
Kierowniczka Red Faction. Jest jednocześnie założycielką tej podziemnej organizacji ruchu oporu, jak i naczelną jej promotorką. Wraz z kilkoma przyjaciółmi zarządza całą ruchawką na Marsie.

te elementy, zebrane w jedną całość, tworzą produkt niemalże idealny. Przynajmniej dla miłośników FPP. Młodsi gracze mogą nie dostrzec plusów tej gry, może wydać się im mało efektowna. I chociaż tak nie jest, to dla ich potrzeb ocena RED FACTION powinna być niższa o jedno oczko. Ta gra dostarcza mnóstwo zabawy, ma wyważony klimat (nie jest ani zbyt kolorowa, ani zbyt mroczna) i wspaniałe oprogramowanie. Jej dodatkowe atuty to przede wszystkim polskie wydanie (bra-





wybrali z tego szerokiego wachlarza egzemplarze ciekawe i, a właściwie przede wszystkim – praktyczne. W każdym stadium gry przydatny okazuje się być inny oręż i praktycznie nie ma sytuacji, by jakiś model pozostał bezużyteczny. No i wszystkie mają dwa tryby wystrzału. Cały ten arsenał równie dobrze sprawdza się w grze pojedynczej, co w multiplayerze, chociaż w tym ostatnim preferowane są głównie modele największego kalibru. Możliwe są tam takie opcje, jak: deathmatch, team deathmatch, capture the flag i mod. W tym ostatnim chodzi oczywiście o możliwość załadowania modyfikacji (których lawina spadnie już niebawem) pobranych z Internetu. To właśnie w trakcie walk sieciowych najlepiej sprawdzają się właściwości silnika RF – po zakończeniu pojedynku mapki przypominają prawdziwy bitewny poligon. Aspekt ten może przyciągnąć wielu fanów zabawy online, ale o tym przekonamy się dopiero za parę miesięcy.



*I powiem panu, panie Antonii, żeśmy wszystkich pogonili równo...*

*... ale ja sobie tak ostatnio kombinuję, że skoro nas pchnęli na Marsa, to gdzie pchną tych żółtych, jak oni przerzną wybory w 2009?*

### Werdykt

RED FACTION łączy w sobie elementy najlepszych strzelanin FPP, a jednocześnie dodaje do tego mnóstwo oryginalnych elementów. Nie należy wprawdzie do produktów eksperymentalnych, ale raczej do elity przedstawicieli gatunku. Grafika, muzyka, fabuła, single- i multiplayer – wszystkie

wa za instrukcję, która nie przypomina ksera!), brak lokalizacji oraz cena całego pakietu.

*Valpurgius*

ocena **9/10**

wydawca **THQ/Volition** ●
**www.redfaction.com** ●
dystrybutor pl **Lem** ●
**www.redfaction.pl** ●
termin wydania pl **Jest** ●
pc win 95-Me 2k **Pentium II 400, 64 MB RAM** ●

***W niniejszym tekście kol. Konsolite snuje pajęczynę konwersji ze swego jestestwa na dziwnego stwora, który łazi po ścianach i usiłuje przekonać, że „je niewinny jako ta lelija". Szczegoły są kontrowersyjne i nie bardzo zalecane do lektury dzieciom.***

W świecie popularnej kultury obrazkowej Spider-Man (czy też, jak kto woli, Człowiek-Pająk) to postać od lat znana i lubiana, a w pewnych kręgach intelektualnych uważana nawet za wielce kultową. Choć zapewne u zarania tej legendy nikt nie smiał nawet przypuścić, że komiks o młodym studencie, ktory został kiedyś ugryziony przez radioaktywnego pająka i teraz sam porusza się o lepkich nitkach, stanie się aż tak dobrze sprzedawalny. Stare dzieje... Obecnie nasz Spidy ma równie wielkie rzesze wielbicieli, co też i zagorzałych przeciwników. Komiks z nim w roli głównej doczekał się już setek wydań, w tym kilku całych oddzielnych serii. Od niedawna postać tę możemy również oglądać za pomocą użytecznej technologii telewizyjnej w całkiem niezłym serialu animowanym. W przyszłym roku na duże ekrany ma zaś wejść cały film pełnometrażowy. Ekipa jego twórcow właśnie zagospodarowuje resztki ogromniastego podobno budżetu, a zwiastun niejednemu narobił już smaku. Jednak zanim nastąpi kinowa premiera „Pajączka", pojawił się on jeszcze w grze na blaszaki.

## Kto wrabia pająki?

Spidey ma spore kłopoty. Oto ktoś chce go wrobić w kradzież pewnego wynalazku. Wobec tego graczowi nie pozostaje nic innego, jak odszukać prawdziwego sprawcę złodziejskiego czynu i oczyścić naszego niewinnego bohatera z zarzutów ciążących na jego reputacji. Oczywiście, nie będzie to proste zadanie, bo czeka tu przeszło 17 dużych i rozbudowanych poziomów. A przy okazji, oczywiscie, kupa zabawy.

Spider, jak na prawdziwego pająka przystało, potrafi chodzić po każdej powierzchni, którą mu wskażemy (poziomej, pionowe, ukośnej i sprośnej – przyp. red.). Kierując nim, mamy więc spore pole do popisu, zwłaszcza że środowisko, w jakim się obracamy, jest w pełni trójwymiarowe. W zestawie atrakcji otrzymujemy oczywiście pajęczynę. Korzystamy z niej zarówno przy okazji poruszania się, jak i do walki. Lepkimi nitkami możemy złapać i przyciągnąć wroga, a następnie go związać. Ale to nie koniec zalet wydzieliny gruczołowej naszego mutanta. Bowiem używamy jej również jako rękawic czy pocisku lub by w mgnieniu oka zbudować kopułę ochronną, która po chwili eksploduje i tym samym krwawo zaskoczy naszych nieprzyjaciół. Oczywiście, Spidey potrafi też walczyć wręcz. Garnitur jego ciosów obejmuje liczne kombinacje z użyciem rąk i nóg (a innych członków? – przyp. red.). Zazwyczaj jest to proste do wykonania, składające się z trzech ciosów combo w stylu: ręka, ręka, ręka; lub ręka, ręka, noga. W koncowym rozliczeniu daje to całkiem sporo kombinacji.

Na pochwałę zasługują zwłaszcza projekty poziomów. Każdy z nich to zestaw całkiem innych atrakcji. Raz musimy dostać się do banku i ocalić zakładników, innym razem należy uciekać przed gradem kul z helikopterów. Będziemy uczestniczyc w pościgu za Venomem i walczyć na dachu pędzącej kolejki metra. Dostaniemy też wiele, wiele innych atrakcji. Bo tu non stop coś się dzieje. Dzięki temu gra wciąga i nie pozwala oderwać się od komputera. Poziomy są ogromne i zróżnicowane. Czasami wystarczy tylko cało dotrzec na koniec takowego, innym razem musimy najpierw przełączyć kilka dzwigni, by otworzyć sobie wyjsciowe drzwi. Wszystko to jest jednak przeplatane walkami z bossami, z których to każdy oferuje inne wyzwanie. I czasami trzeba się nieźle napocić, zanim odkryje się słaby punkt takiego przeciwnika.

Sterowanie Spiderem nie powinno sprawić nikomu kłopotów. Owszem, na początku jest lekki chaos, jednak po kilku próbach wszystko staje się jasne. Oddzielne przyciski odpowiadają za ataki, oddzielne za sieć. No, poruszanie się może sprawić trochę problemów. A to głownie za sprawą kamery, która mimo swych usilnych staran czasami po prostu nie nadąża za naszą postacią. Jednak zważywszy, że jest to

© Marvel

# Spider-Man
## pajęczarz

bolączka większości gier 3D, można wybaczyć.

### Z konsoli na PC

Oprawa graficzna nie zachwyca. Owszem, zarówno postacie, jak i otoczenie są wykonane fajnie, jednak podczas gry wyraźnie daje się odczuć, iż jest to tylko konwersja z konsoli. Bo trzeba wiedzieć, że w gierco wym świecie SPIDER-MAN zaistniał pierwotnie na platformie PlayStation. Potem został przeniesiony na Dreamcasta, gdzie poprawiono mu z deka grafikę. I to jest właśnie ta wersja, ktora ostatecznie dotarła na blaszaki.

Postacie wyglądają i poruszają się nienagannie. Nowy York zachęca do przechadzek, choć może żadną rewelacją nie jest. Liczbą wykorzystanych tu wielokątów nie czuję się usatysfakcjonowany, jednak biorę pod uwagę tempo gry i zapominam. Podejrzewam zresztą, że intencją autorów było jak najwierniejsze oddanie komiksowych realiów, a to akurat udało im się znakomicie.

Za to oprawa audio zasługuje na komplementa. Dźwięk jest wprost bezbłędny. Głosy postaci zostały podłożone znakomicie. Są lepsze nawet niż w kreskówce. W dodatku komentatorem jest nie kto inny jak sam Stan Lee – twórca postaci Spidermana, w ogóle człowiek-lege-

**„Spider, jak na prawdziwego pająka przystało, potrafi chodzić po każdej powierzchni, którą mu wskażemy"**

nda. Jednak przez większość czasu w grze panuje kompletna cisza i tylko czasami pojawiają się jakieś muzyczki, które za to idealnie pasują do sytuacji. Zwłaszcza piosenka przy okazji planszy tytułowej jest genialna.

### Moim zdaniem...

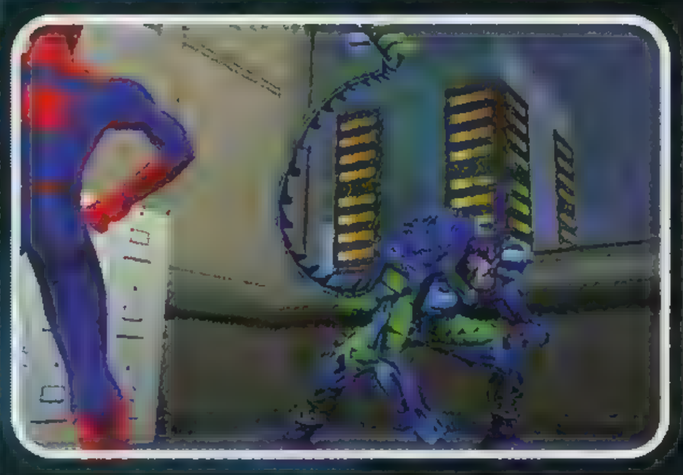
...SPIDER-MAN to znakomita pozycja, jedna z lepszych, jakie zostały ostatnio wydane. Etapy zaprojektowano z głową. Gra się bardzo sympatycznie, a do zestawu atrakcji dochodzą liczne bonusy, w

stylu: galeria komiksów, galeria postaci (możemy sobie obejrzeć ich trójwymiarowe modele oraz zapoznać się z charakterystykami), filmiki czy też szkice Stana Lee, przygotowane dla potrzeb gry. Jest też opcja cheat – możemy więc wpisać kody, które zaj... mująco ułatwią rozgrywkę. Jedyną wadą gry jest zbyt niski poziom jej trudności (choć dla innych może to być zaletą) – całość da się ukończyć zaledwie w jeden dzień (choć bez kompletnego zestawu sekretów!). Zagadki są bardzo proste, żeby nie

powiedzieć banalne, a przeciwnicy nie sprawiają większych problemów – w przeciwieństwie do szalejącej kamery :)

Moim zdaniem, chłopakom z Neversoftu udało się stworzyć bardzo dobry produkt. SPIDER-MAN to bardzo wciągająca gra akcji i zarazem kolejny hit z konsol, który zrobi furorę na platformie PC.

*Konsolite*

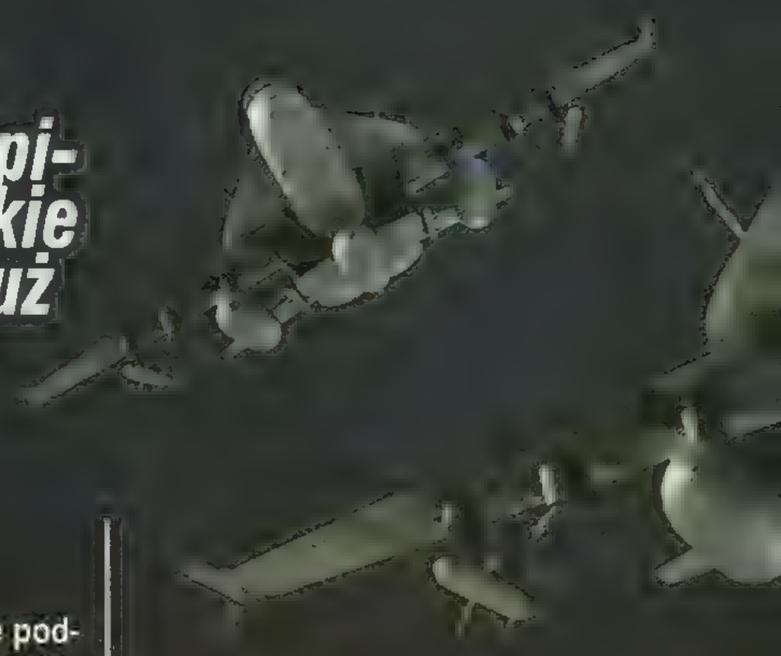


*PS Właśnie w czasie kiedy SPIDER-MAN wyszedł na PC, PlayStation otrzymało już jego drugą cześć. Na początku następnego roku na PlayStation 2 pojawi się zaś SPIDER-MAN THE MOVIE, czyli gra na podstawie filmu.*

ocena **8/10**

wydawca **Activision**
**www.activision.com**
dystrybutor pl **LEM**
**www.lem.com.pl**
termin wydania pl **Jest**
pc win 95-Me **Pentium 166, 64 MB RAM**

**Prawdziwa wojna. Właśnie dokładnie w chwili gdy piszę te słowa, na Kabul spadają pierwsze amerykańskie rakiety. Niektórzy za Nostradamusem mówią, że TO już się zaczęło. To smutne, jak scenariusze gier komputerowych przestają być czystą tylko fikcją.**



Jak uczy historia multimedialnej rozrywki, najnowszy światowy konflikt zbrojny zapewne już wkrótce stanie się pożywką dla twórców gier komputerowych. Strategie, symulatory, a pewnie i FPP z talibami. I nikt nie zastanowi się nawet, jaka tragedia to rozpoczęła. A i programiści z Rival Interactive nie spodziewali się pewnie, że oprócz walk na ekranach komputerowych monitorów w REAL WAR umysły odbiorców ich dzieła zaprzątać będzie nowa wojna w Afganistanie. Prawdziwa wojna.

## Zawodowcy

Poświęćmy może słowo autorom tego nowego RTS–u. Otóż ludzie ci pracowali niegdyś dla Połączonego Dowództwa Sztabów Armii Stanów Zjednoczonych. Przed czterema laty stworzyli symulację strategiczną pt. JOINT FORCE EMPLOYMENT, służącą wojskowym do planowania operacji z udziałem wszelkich rodzajów broni. I ta właśnie aplikacja była protoplastką REAL WAR. Kilka rzeczy wycięto (tajne informacje wojskowe), zmniejszono trochę realizm, uproszczono interfejs. I oto mamy prawdziwy symulator strategiczny na PC.

Fabuła jest taka. Stany Zjednoczone dokonują ataku rakietowego na bazę terrorystów. Okazuje się jednak, że były tam przechowywane głowice nuklearne. Dochodzi do eksplozji, a USA oskarża się o użycie broni atomowej. Pod pretekstem uwolnienia świata od imperialnych zakusów Wuja Sama zawiązuje się koalicja. I zaczyna się wojna.

Gracz może dokonać wyboru: albo USA – amerykański sen i kapitalizm, albo chęć dokopania hamburgerożercom. W tym drugim wypadku staje po stronie Niezależnej Armii Wolności (ILA) – organizacji środowisk terrorystycznych, która dysponuje ogromną forsą, więc ma też i bardzo profesjonalną formę. Do wykonania jest 12 misji, w większości bardzo do siebie podobnych (np. jeżeli w misji USA bronimy kopalni uranu, to jako dowódca ILA musimy ją zdobyć). Zadania to nie tylko seek'n'destroy, ale także bardziej wyrafinowane operacje (np. przejęcie łodzi podwodnej lub zabicie generała–dyktatora).

**Grigorij pojechał do Gruzji...**

## Zasady wojny

Jak wiadomo, RTS ma dwie podstawowe cechy. Przede wszystkim musimy coś zdobywać: złoto, drzewo, kamienie czy przyprawy. I w REAL WAR także mamy aspekt surowcowy. Ale rozwiązany bardzo sprytnie i prosto. Otóż do budowy infrastruktury i szkolenia wojska potrzebne będą regularne dostawy. Do tego są punkty zaopatrzenia. Wystarczy zbudować takowy, a potem czekać na transporty lotnicze. Aby mieć więcej dostaw, należy zwiększyć liczbę punktów zaopatrzenia. Maksymalnie może być ich pięć (trzy dla wojsk lądowych oraz po jednym dla lotnictwa i marynarki). Oprócz surowców potrzebna będzie elektryczność – tu niezbędna są generatory. Ich liczba w grze jest nieograniczona, a i cenę mają niewygórowaną. Brak dostatecznej ilości energii to opóźnienia w budowie maszyn bojowych i zaburzenia w funkcjonowaniu lotniska czy radaru.

Dalej czas pomyśleć o wojsku. I tu kolejny typowy element RTS – budowa bazy. Potrzebne będą dowództwa wojsk lądowych, lotnictwa i marynarki. Następnie możemy już tworzyć koszary, lotniska, porty, a także park maszynowy. Następnie pozostaje szkolenie przedstawicieli poszczególnych rodzajów broni. A do wyboru jest sporo, bo ok. 40–50 typów jednostek. W miarę postępów w grze uzyskamy coraz to bardziej wymyślne arsenały.

**„...twórcy mieli naprawdę spore ambicje, dlatego chyba można wybaczyć im kilka niedoróbek"**

## Asortyment

Twórcy REAL WAR nie przestraszyli się ogromu prac nad przedstawieniem trzech rodzajów współczesnych sił zbrojnych. Dzięki temu mamy niezbyt częstą w RTS–ach możliwość walki zarówno w powietrzu, jak i na wodzie i lądzie. Szkoda tylko, że obie strony konfliktu mają takie same typy jednostek – różnice są tylko w grafice i nazwach.

Gros wojsk lądowych USA to mało wartościowa piechota. Później zamienimy ją na lepiej wyszkoloną

**... Szarik na pewno nie ma telefonu...**

# Real War

(US Rangers) i lepiej uzbrojoną (np. w bazooki). Oprócz tego mamy elitę elit – Navy Seals (bardzo dużo możliwości, np. nurkowanie czy wysadzanie obiektów). Po stronie ILA możemy skorzystać z terrorystów (np. kamikadze) i partyzantów. Wojska zmechanizowane to: zwiad, lekkie wozy bojowe, artyleria, samobieżne działa plot. ciężarówki i transportery opancerzone oraz czołgi. Mogą one mieć kilka wersji i różnić się siłą ognia. Słusznie została oddana siła lotnictwa. Mamy więc helikoptery bojowe (np. Apache) i transportowe, a po wybudowaniu lotniska także samolo-

## Wojskowe instrukcje

Czas powiedzieć coś o samej rozgrywce. Mamy tu zarówno standardowe rozwiązania, jak i kilka nowych.

*... ale do fachoor nie zadzwonię i posiedzę sobie na Internecie*

nie. Wozy bojowe poczekają na wsparcie czołgów i artylerii itd.

Zastosowano tu dziwne sterowanie. W większości RTS-ów prawy klawisz myszy służy do poruszania się lub atakowania. Tu natomiast jego funkcją jest... deselekcja! Pierwsze godziny z REAL WAR mogą być więc drogą przez mękę. Jeżeli już narzekam, to powiem coś o SI. Nie, nie wroga, ale naszych wojaków. Otóż mają oni kilka problemów. Po pierwsze – poruszanie się w grupie. Niby mamy wybór szyku, ale towarzystwo się i tak rozchodzi. Tragedią jest wyznaczanie dalszych tras, gdy po drodze mamy np. wzniesienia – rozproszenie murowane. Dodatkowo kilka jednostek zdezerteruje poza krawędź mapy. W połączeniu ze sterowaniem może to być irytujące – trzeba ich pilnować.

Co do innych spraw związanych z realizmem, to jest przyzwoicie. O różnicach w prędkości poruszania wspominałem, powiem tylko, że np. gdy rozwalimy budynek, eksplozja uszkodzi wojaków w pobliżu. Jednostki zdobywają doświadczenie, co procentuje wytrzymałością i skutecznością. Każda z nich opisana jest wskaźnikiem zdrowia i morale. Trochę zabrakło mi aspektu zaopatrzenia poszczególnych oddziałów w paliwo i amunicję, ale nie można przesadzać. Komputer potrafi zaskoczyć. Choć tradycyjnie w RTS-ach robi głupstwa w stylu: dwa czołgi lecą na pełnym gazie do mocno bronionej bazy, to tu potrafi zgrać atak lotniczy z lądowym i rzucić większe siły. Poza tym otacza i wchodzi do bazy z nieoczekiwanej strony.

*... pozostaje więc Lidka i Marusia...*

ty. Poza myśliwcami (zrzucają flary) możemy skorzystać z A-10, a także bombowców Stealth. Oprócz tego, że za ich pomocą wrogiej bazie zafundujemy naloty dywanowe, samoloty mogą rozrzucać ulotki czy zakłócać radary.

Jednostki morskie jak już są, to pełnią niebagatelne funkcje. Dzięki barkom, osłanianym przez niszczyciele i krążowniki, zorganizujemy inwazję na wyspę wroga. Ostrzał z morza to dobre wsparcie operacji lądowych. Łodzie podwodne po cichu zatopią lotniskowce (tylko uwaga na helikoptery!). Każdy statek wroga unieszkodliwi zaś mały ponton wyładowany ładunkami wybuchowymi. Do powyższego zestawu dochodzą Scudy i wyrzutnie pocisków nuklearnych. No i cała infrastruktura: fortyfikacje, bunkry, radary, mosty.

Te pierwsze to możliwość tworzenia grup bojowych (Ctrl + cyferki), a także opcje sterowania wojskiem (patrol, powrót do bazy czy osłanianie). Dużym udogodnieniem jest możliwość wyboru oddziału bez szukania go po mapie. Tym bardziej że mapy są rozległe. Dzięki panelowi, na którym mamy typy jednostek, szybko znajdziemy pożądane oddziały, pogrupujemy je czy wycentrujemy na

## Obraz wojny

Za grafikę wystawiłbym 3+. Tyle się tu mówiło o 3D, a tymczasem mamy rzut izometryczny. Są trzy scenerie: zima, dżungla, pustynia. Trzeba przyznać, że mapy są ciekawe, a teren urozmaicony. Jednostki mają płynną animację, ale ich wykonanie nie powala. Najgorzej wygląda marynarka. Za to bardzo ładnie narysowano budynki. Prawdziwą siłą REAL WAR są przerywniki filmowe i czadowe, bardzo dobrze oddają klimat wojny i prezentują współczesne uzbrojenie. Odgłosy realistyczne, a kilka ścieżek muzycznych nie powoduje bólu uszu.

## Prawdziwa ocena

Przy nasyceniu rynku RTS-ami, w których sterujemy rycerzami bądź robotami, REAL WAR stanowi miłą niespodziankę. Twórcy mieli naprawdę spore ambicje, dlatego chyba można wybaczyć im kilka niedoróbek. Rekompensują je masą jednostek i misjami. Poziom realizmu obniżają jednak kłopoty ze sterowaniem. Nie jest to może ideał, ale polecam. Tym bardziej że prawdopodobnie produkt ten będzie miał bardzo przyzwoitą cenę.

Qki

ocena **8/10**

wydawca **Simon&Schuster**

www.real-war.com

dystrybutor pl **Lemon Interactive**

**www.lemmon-interactive.com.pl**

termin wydania pl **Listopad**

[illegible] 95-Me **Pentium 333, 64 MB RAM**

***Z księstw najszczęśliwszego, Panie***
***Prominencie łaski bożej***
***Pozwól, by ci hołdy złożył***
***Casanova Wenecjanin***
***Pisarz, lekarz, mędrzec sławny***
***Mistrz wojennej inżynierii***
***Budowniczy, znawca dziejów***
***Służyć ci talentem pragnie***

**„Casanova – Fellini” Jacek Kaczmarski**

Mało jest gier osadzonych w realiach osiemnastego wieku. A już naprawdę mało z nich dotyczy postaci historycznych. Niewątpliwie wielkim więc prezentem dla miłośników tego okresu będzie najnowszy produkt firmy Axel Tribe, ukazujący się pod znamiennym tytułem CASANOVA. Nie istnieje bowiem przykład bardziej reprezentatywnego przedstawiciela epoki sztucznych muszek (na twarz, nie na szyję!), koronek, porcelany, peruk i podbojów salonowych niż właśnie Giovani Giacomo Casanova. Choć wiek osiemnasty obfitował w awanturników, żyło się wówczas łatwo, a radość życia i jego uroki stawiało ponad wszystko. Miało to, zwłaszcza jeśli mamy do czynienia z alternatywnym wiekiem osiemnastym, gdzie pojedynek na szpady jest jak najbardziej na miejscu, lecz weneckie gondole, zamiast snuć się po zielonych od glonów kanałach, latają w powietrzu. Wielkie żaglowce także zresztą przemierzają tu nieboskłon z kraju do kraju. Pomysł przypomina nieco adekowski Spelljammer albo po prostu Thorgala.

## Tło

Taki właśnie okręt powietrzny, na którego pokładzie podróżował młody Giacomo wraz ze swą rodzicielką, zostaje zaatakowany przez... mongolskich piratów! (Nie, nie robię sobie jaj!). Matka Casanovy pada przebita bełtem kuszy, a powietrzni rozbójnicy przystępują do abordażu. Na pokładzie wywiązuje się walka. Niestety, choć nasz bohater dzielnie staje (on, a nie jemu :), to dosięga go wrogi pocisk. Spada w otchłań i... budzi się w łóżku. W rodzinnej Wenecji. Jest cztery tygodnie później. Musi poznać prawdę na temat tego, co stało się na statku. Dlaczego zginęła jego matka?

Od służącego dowiaduje się, że zdrowiał w domu niejakiego Gromani. Spotyka się z córką tego hrabiego i zgadza się uczestniczyć w weneckiej zabawie, która polega na spełnianiu zachcianek i kaprysów pięciu wysoko postawionych, wpływowych panien. Zwycięzca turnieju, w którym uczestniczą też oczywiście i inni młodzi Wenecjanie, stanie się niezwykle popularny i podniesie swój społeczny status. Casanova zaczyna więc krążyć po zaułkach Wenecji, wykonując kolejne zlecenia... Nawet nie wie, że wtykając swoje pięć groszy w starcie potężnych i wpływowych sił, dążących do supremacji nad miastem dożów, wsadził właśnie rękę do nocnika.

## Przygoda/awantura

Z powyższego widać więc, iż mamy tu do czynienia z przygodówką. I to przygodówką awanturniczą. Jak w każdej tego typu grze, naczelnym zadaniem naszego bohatera jest zbieranie strzępów informacji z kolejnych rozmów i składanie z nich historii. Śledztwo rozpoczyna się na Placu Św. Marka. Wspomniałem już, że prócz rozmów i poszukiwań nasz Casanova uczestniczy także w miłosnych podbojach serc należących do członkiń jury konkursu na „Mistera popularności”. Głęboki ukłon to zawsze wstęp do rozmowy. We flirt może ona rozwinąć się na cztery różne sposoby. W zależności od konduity i nastawienia napotkanej panny czy białogłowy do kuszenia można przystąpić z czułością, ironicznie, gwałtownie lub z miłosnym uniesieniem. Niestety, każdy kosz czy harbuz zmusza do szukania kolejnej „ofiary samczych knowań”.

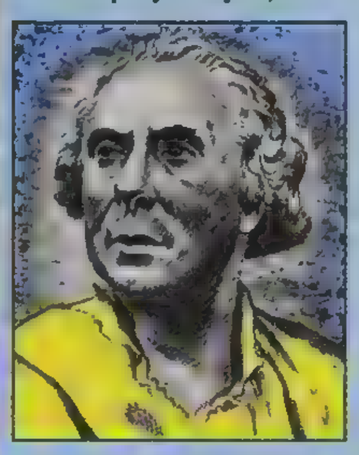
Mamy do dyspozycji dwa współczynniki: „pożeranie serc” i „kondycje serca własnego”. O ile ten pierwszy można szybko powiększyć, bałamucąc kolejne napotkane tu i tam panienki, to ten drugi łatwo sprowadza się do zera w pojedynku z jakimś zapalczywym szlachcicem. A wtedy kapcie, nazwisko i tłusta plama na wiekowym zabytku.

## Multimedium

Ale całe to śledztwo i karnawałowa zabawa są tylko pretekstem do ukazania wspaniałości miasta tysiąca kanałów: Pałacu Dożów, Placu Św. Marka, Pałacu Lukrecji i wielu innych. Moim skromnym zdaniem, grę tę należałoby zaliczyć raczej w poczet programów multimedialnych, olewając z góry wszelkie przygodowe wątki. Do odwiedzenia i podziwiania mamy tu bowiem ponad 120 lokacji. Choć, niestety, większość z nich dostępna staje się dopiero w wyniku jakiegoś działania czy po wypełnieniu misji. Siłą rzeczy więc, by pomlaskać i zachłysnąć się Wenecją, dajemy sobie narzucić zabawę w ciuciubabkę.

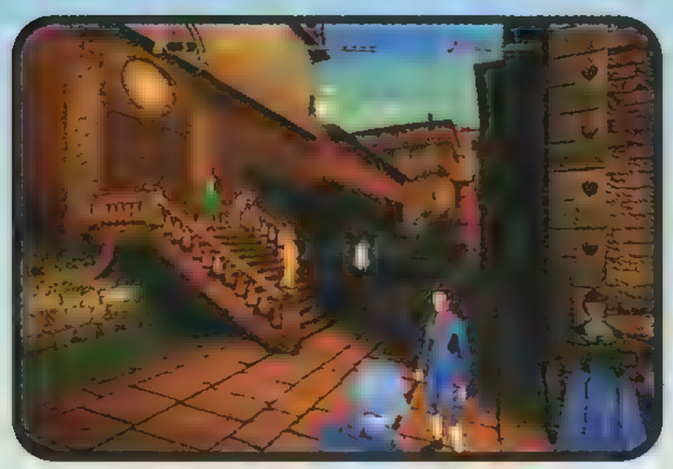
## Giovani Giacomo Casanova

**Kawaler de Seingalt, nie wymieniając innych licznie przybranych, a tak naprawdę dobieranych sobie tylko nazwisk, to jedna z najbarwniejszych postaci osiemnastego stulecia. Urodził się w Wenecji Roku Pańskiego 1725, a zmarł na łaskawym, choć dobrze omaszczonym, chlebie w Czechach u hrabiego Wartenberga. Wzrostu był słusznego, bo mierzył bez mała 1,86. Odznaczał się atletyczną budową ciała i mocno śniadą cerą. Czoło miał wysokie, oczy nieco wyłupiaste, spojrzenie zaś bystre i żywe, co nadawało mu nieco dziki wyraz. Był wytrzymały fizycznie i niesamowicie żywotny. W parze z tymi zaletami ciała szły rzadkie cechy intelektualne: ogromna skala zainteresowań, jasny i logiczny umysł, fenomenalna pamięć i wielkie zdolności narracyjne przy kolosalnej erudycji. Ten ksiądz (sic!), filozof, matematyk, alchemik, poeta, tłumacz, pisarz, przemysłowiec i przedsiębiorca (zorganizował pierwszą loterię państwową) układał plany przekopania kanału omijającego Gibraltar. Był nawet historykiem, zajmującym się sprawami Polski, poprzestał jednak na wyłudzeniu ciepłej sumki od Kluchosława Poniatowskiego naszego, pożal się Boże, ostatniego króla. Przede wszystkim znany jest jednak z przygód po różnych alkowach. I dzięki nim właśnie przeszedł do legendy.**



© ARXEL TRIBE

# Casanova
## The Duel of the Black Rose



Grafika jest generowana w czasie rzeczywistym, ale jeśli weźmie się pod uwagę osiągnięcia innych, dużo starszych gierek, to nie zrywa beretu ze skroni. Rozdzielczość 800x600 jest wystarczająca, by podziwiać zabytki, nie radzę jednak z bliska przyglądać się twarzom. Zwłaszcza twarzom tych

pięknych nieznajomych, które nasz bohater ma zbałamucić. Morda jak antyczny otwieracz do puszek to w niektórych przypadkach zbyt łagodne porównanie, eufemizujące wręcz aparycję niektórych dam. Ja wiem, że puder i muszki, że wielkie rokokowe fryzury, ale część z nich przypomina szkarłupnie denne, omyłkowo tylko wzięte za rodzaj ludzki.

W opozycji do twarzy stoją stroje i kostiumy z epoki, roztaczające blask i chwałę wiecznego karnawału. Rzut izometryczny i ujęcia z mnóstwa różnych kamer stały się już chyba standardem dla tego typu produkcji, ale porównanie choćby do ALONE IN THE DARK 4 (SS'92) wypada dla CASANOVY dosyć blado.

Grę ratuje dobrze rozwiązany system pojedynków na szpady – z kwintami i kwartami, parowaniem pchnięć, przewidujący obce style i sekretną broń. Muzyka jest dziwna, od ostrego rocka podczas napaści piratów w intro, po spokojne menuety na klawesyn i smyczki w trakcie dworskich flirtów. Kierowanie postacią ogranicza się do wciskania kursorów. Jeśli napotkany człowiek ma chęć na rozmowę – z lewej strony pojawia się adekwatny guziczek, jeśli jest to rzeczona dama do zbałamucenia – guziczek ma serduszka. Odnaleziony przypadkiem przedmiot czy złoto również zostaje oznaczone ikonką. Wszelkie zdobyte informacje, związane z rozwojem śledztwa, nanoszone są do dziennika, który dostępny jest w menu. Ku wygodzie graczy, jak zwykle w przygodówkach, dodana jest mapa, umożliwiająca ustalenie aktualnego położenia. Podobnym celom służy też wyświetlający się przy okazji wołania gondoli plan. Nieco

***„wenecka zabawa, która polega na spełnianiu zachcianek i kaprysów pięciu wysoko postawionych, wpływowych panien”***

bardzie skomplikowana jest klawiszologia dotycząca pojedynków, proponuję poćwiczyć ją przy okazji pierwszego takowego, tuż po rozpoczęciu rozgrywki. Potem może być za późno.

### Konkluzja

Podsumowując, CASANOVA: THE DUEL OF THE BLACK ROSE niezaprzeczalnie niesie ze sobą ładunek poznawczy. Co zaś do rozrywki, myślę, że potrzebny jest wysublimowany smak i wiele zapału, by nie usnąć podczas kolejnego przelotu gondolą. Ratuje grę klimat i dreszczyk emocji przeżywania miłosnych uniesień i pojedynków, smaczek awanturniczej nonszalancji rodem z powieści Dumasa. No i oczywiście, popularność nazwiska głównego bohatera. Choć jeśli to ja miałbym wymyślić scenariusz jego tyczący, gra byłaby zupełnie o czym innym, a mocnego jej punktu na pewno nie stanowiłyby zabytki Wenecji, a wręcz przeciwnie ;)

***Karalusio***

ocena **6/10**

wydawca **Arxel Tribe**
**www.casanova.arxeltribe.com**
dystrybutor pl **Nieznany**
**www.**
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me, 2k **Pentium II 300, 64 MB RAM**

# Nancy Drew
## Treasure in Royal Tower

Nancy Drew to postać nieco wiekowa. Pierwszy raz objawiła się światu za sprawą powieści „The Secret Of The Old Clock" autorstwa Mildred A. Wirt w roku 1930. Od tamtej pory nieustannie zadziwia, bawi i dostarcza mocnych wrażeń żeńskiej części populacji naszej planety. Czasy się zmieniają, ale Nancy, pomimo swoich 70 wiosen, zawsze pozostaje piękna i młoda. Jest niczym Sherlock Holmes – tyle że w spódnicy. Niezależna, inteligentna, urodziwa, a przede wszystkim niezwykle odważna. Taka była, jest i zawsze będzie. Nie dziwi więc fakt, iż dla wielu tysięcy nastoletnich wielbicielek, stała się ideałem i wzorem do naśladowania. Nancy ma ogromne doświadczenie w rozwiązywaniu wszelakich zagadek i tajemnic. Nikt jednak nie jest z żelaza (no, prawie). Nawet ona w końcu poczuła się zmęczona.

*Czego można się spodziewać po doświadczonej kobiecie?*

### Piekło nudy – Wisconsin

Tym razem, miast rozwiązywać kolejną zagwozdkę, postanowiła zrobić sobie wakacje i pojechała na narty do Wisconsin. Tak zaczyna się jej nowa przygoda, zatytułowana TREASURE IN ROYAL TOWER. Aby nie zdradzać za bardzo fabuły, powiem tylko, że pogoda zrobiła Nancy małego psikusa. Straszliwa burza śnieżna, jaka się rozpętała, kiedy tylko nasza bohaterka przyjechała do zamku Wickford, odcięła całą okolicę od reszty świata. Szaleńcze zjazdy po ośnieżonych stokach, jakie panienka Drew widziała oczami wyobraźni przed wyjazdem z domu, teraz całkowicie przeszusowały do sfery marzeń. W hotelu było tylko kilku gości, a kontakt ze światem zewnętrznym ograniczał się do telefonu. Na dodatek, zepsuty kaloryfer w pokoju syczał niemiłosiernie, co wcale nie poprawiało jej samopoczucia. Ogólnie, było niewesoło. Nuda to jedno, na co mogła z całą pewnością liczyć.

Jednak jak to w grach przygodowych (i życiu) bywa, wkrótce cała sytuacja „ostro" się skomplikowała. Ktoś zdemolował bibliotekę i okradł panią Hitchkiss! To wszystko jednak tylko wierzchołek góry lodowej tego, co się stało później. Oczywiście, jak można się było spodziewać, nasza ciekawska pani detektyw nie pozostała obojętna na te wydarzenia. I w tym momencie, my wkraczamy do akcji.

### Giercowanie

W grze „dosłownie" wcielamy się w naszą przemiłą Nancy. Jesteśmy NIĄ i sterujemy jej poczynaniami w pierwszej osobie. Za pomocą „inteligentnego" kursora w kształcie lupy wykonujemy w zasadzie wszystko. Jeśli najedziemy nim na obiekt, z którym możemy coś zrobić, zmienia on kolor na czerwony. Podobnie jest z poruszaniem i oglądaniem. Rozwiązanie takie, choć niezwykle proste, nie zawsze jest wygodne. Zwłaszcza gdy przez drobne niedopatrzenie przeoczymy jakiś kluczowy przedmiot lub ścieżkę. Trzeba więc wszystko badać bardzo uważnie.

Wirtualny zamek jest wykonany z niezwykłą pieczołowitością. Tekstury są bardzo ładne i szczegółowe. Co prawda, okno „akcji" zajmuje tylko dwie trzecie całości ekranu, a animacji jest jak na lekarstwo, ale zważywszy na i tak wysoką „miodność", nie deklasuje to tej gierki. Rzeczą, o której błędem byłoby nie wspomnieć, jest muzyka. Mrocznie brzmiące pianinko, w połączeniu z dziwnym stukotem zza ściany, może przyprawić o ciarki na plecach. Nieco gorzej jest z lektorami, ale to drobiazg.

*Oczywiście, tego, czego nie można się spodziewać po niedoświadczonej*

### Wspólna płaszczyzna

Gierka nie jest zbyt trudna. Rozwiązanie tajemnicy „skarbu królewskiej wieży" powinno zająć średnio rozgarniętemu młodemu człowiekowi około 20 godzin grania. No, może z małą pomocą rodziców. Jest to zresztą doskonała pozycja dla całej rodziny. Dzięki niej zaganiany tatuś / mamusia ma okazję choć na chwilę zwolnić nieco tempo swojego szaleńczego biegu w wyścigu szczurów i znaleźć wspólną płaszczyznę do rozmowy ze swoją pociechą. Pewną przeszkodą w tym międzypokoleniowym zbliżeniu może być niestety użyty tu język Szekspira. Gra aż prosi się o lokalizację. Czy ta kiedykolwiek nastąpi? Na to pytanie nie znam jednak odpowiedzi. Pożyjemy. Zobaczymy.

*Yaromir*

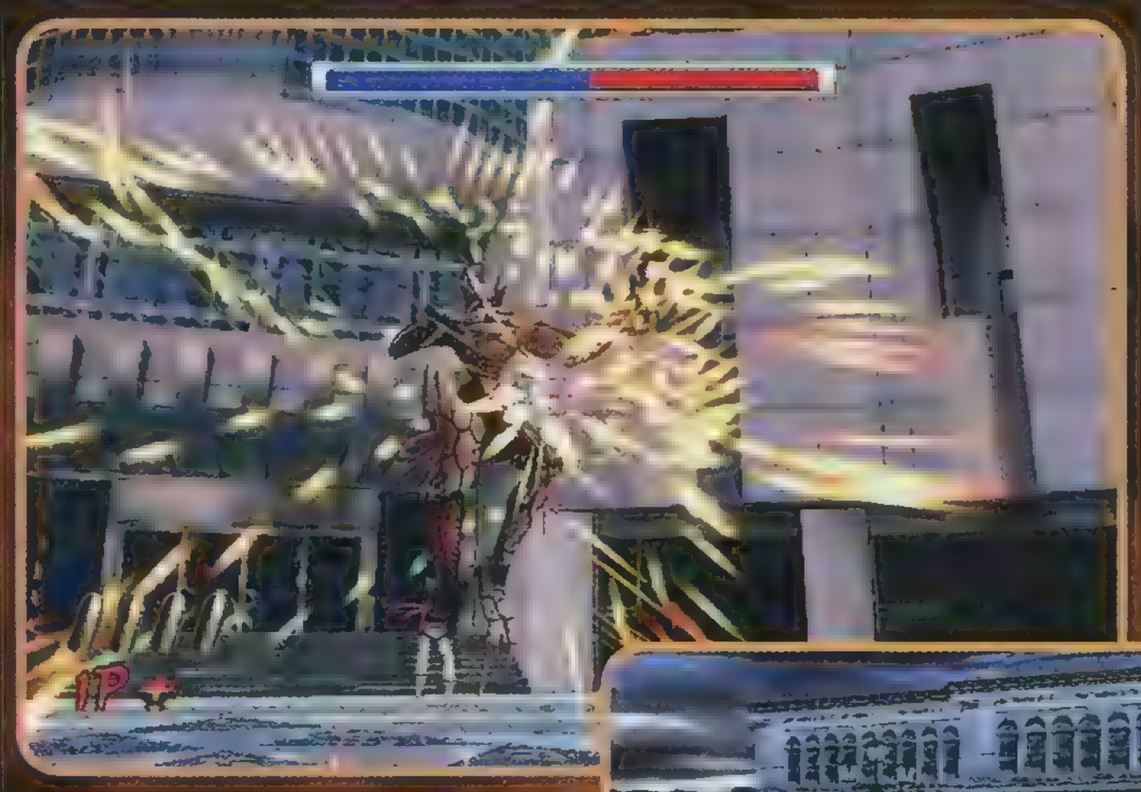
ocena **6.5/10**

wydawca **Her Interactive** ●
**www.herinteractive.com** ●
dystrybutor pl **Nieznany** ●
[redacted] ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium 166, 16 MB RAM** ●

# The House of the Dead 2

## mózgiem po ścianie

Po rezygnacji z produkcji Dreamcasta Sega zajęła się tym, co jej najlepiej wychodzi – czyli tworzeniem gier. Przy okazji ogłosiła, że swoje największe hity przeniesie na PlayStation 2 i X-Box. Ale conieco mają także dostać i wyznawcy peceta. Jakiś czas temu pojawiła się SEGA RALLY 2 na tę platformę, całkiem niedawno wyszedł znakomity tytuł SEGA GT, a teraz otrzymujemy kolejną idealnie skonwertowaną grę. Jeśli jesteście fanami celowniczków, to ta pozycja będzie w sam raz dla Was. Bo kontynuacja THE HOUSE OF THE DEAD to najbardziej typowy przedstawiciel tego gatunku, a w dodatku dzieło niekwestionowanych mistrzów.



„Jedyną zaletą wydaje się dość rozbudowany system wyboru ścieżki"

### Banał złego doktorka

Znany nam z pierwszej części gry szalony naukowiec (uszanowanko! – przyp. red.) nadal prowadzi swe badania nad ożywianiem trupów. Przypomnę może, że ich martwą tkankę chce wykorzystać do tworzenia zombie. Już raz przeszkodziliśmy mu w tych niecnych eksperymentach, ale on wciąż taki uparty, bydlaczek. Wykorzystując cały swój potencjał sfrustrowanego furiata, ma zamiar stworzyć armię umarlaków i przy ich pomocy opanować cały świat. Jak to zwykle w celowniczkach bywa, tylko samotny bohater z pistoletem w mocarnej garści jest w stanie go powstrzymać. Tym bohaterem jesteś oczywiście Ty, drogi graczu.

### Nihil novi under sonce

Idea jest oczywiście mało skomplikowana, wszystko odbywa się automatycznie i według utartych schematów. Jedyne, co tak naprawdę musimy w tej grze robić, to celnie strzelać do pojawiających się namolnie napastników. Przy sterowaniu standardowo ciśniemy biedną myszkę – lewym przyciskiem komputerowego gryzonia strzelamy, a prawy to przeładowanie naszej dymiącej broni (tylko żeby ogonka stworzonku nie urwać – przyp. red.). Jest także możliwość podłączenia pistoletu, jeśli tylko go posiadamy. Ogólnie rzecz biorąc – nic, czego byśmy już nie znali.

Za jednym tylko wyjątkiem. Otóż w kilku konkretnych miejscach musimy uratować kogoś lub strzelić w jakiś konkretny punkt. Jeśli nam się uda, to dalej na poszukiwanie zombiaków ruszymy trasą A – tą łatwiejszą. Natomiast jeśli skiepścimy, będziemy musieli udać się ścieżką B – czyli tzw. drogą na Wołkowysk (ew. „przez mąkę" – przyp. red.). Do tego zestawu atrakcji dochodzą oczywiście liczne bonusy i sekrety. Dzięki temu sposobów na osiągnięcie celu jest tu całkiem sporo. Bardzo urozmaica to rozgrywkę.

### Oprawa

Zarówno przeciwnicy, jak i otoczenie oddają programistyczną Segi dbałość o detale. Z zombiaków odpada spora liczba wielokątów, więc bliższe z nimi stosunki to prawdziwa rozkosz. Pogłębia ją sposób, w jaki odlatują im odstrzeliwane przez nas kończymy. Te ożywione trupy występują w kilku typach, a każdy zachowuje się inaczej. Moimi osobistymi ulubieńcami są „drwale" – biegną, zasłaniając się toporami, a gdy są już wystarczająco blisko, to atakują. Wprost rewelacyjni są bossowie. Każdy z nich to prawdziwy oryginał i każdy jeszcze bardziej paskudny od poprzednika.

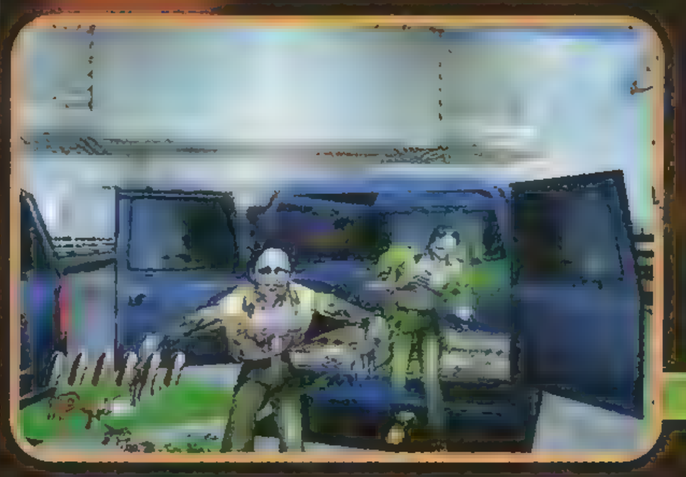
### Wieczór z mięsem

Unieszkodliwianie zombiaków i innych paskudztw (bo inne też tu występują!), to zadanie godne prawdziwego boh... tj. gracza. Jednak zaprawiony w bojach „celowniczy" ukończy ten tytuł już pierwszego wieczoru. Ta gra jest po prostu krótka! Ale to przecież wada wszystkich tego typu pozycji. Jedyną zaletą THE HOUSE OF THE DEAD 2 wydaje się dość rozbudowany system wyboru ścieżki dostępu do mięska, ale nie wpływa to zbytnio na schematyczny przebieg gry. I tak zawsze walczmy z tym samym bossem.

Konsolite

ocena 6.5/10

wydawca **Sega** ●
**www.sega.com** ●
dystrybutor pl **Techland** ●
**www.techland.com.pl** ●
termin wydania pl **Jest** ●
pc win 95-Me **Pentium 200, 64 MB RAM** ●



# Pool

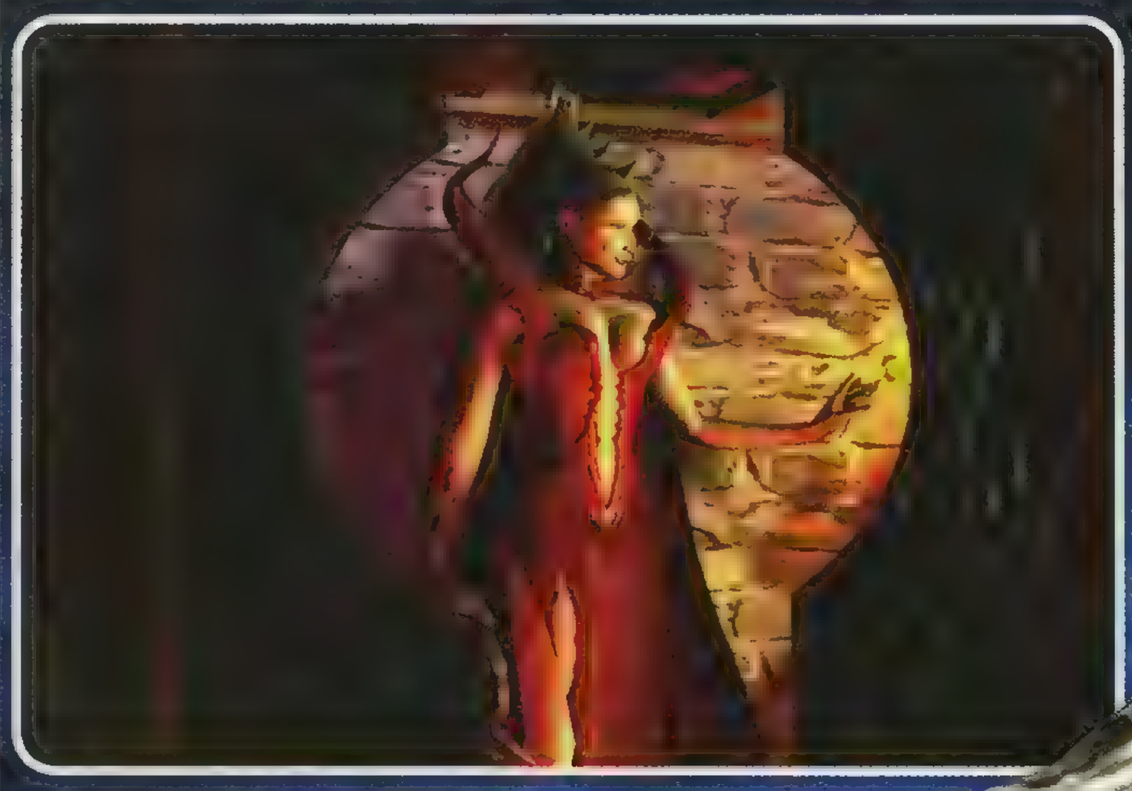
***Oto wreszcie pojawiła się oczekiwana od wielu miesięcy konkurencja dla dominujących na rynku produkcji Black Isle i Blizzardu. Pozostaje odpowiedzieć sobie na pytanie, czy temu nowemu dziecku Ubi Softu należą się słodkie cukierki czy ostra rózga?***

Zanim powiem, czy POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR jest grą dobrą czy złą i właściwie dlaczego, nie może się oczywiście obejść bez króciutkiej wycieczki w przeszłość. Bowiem RPG zatytułowany dokładnie tak samo ukazał się jeszcze w 1988 roku, a stworzony był wtedy przez Strategic Simulations Incorporated. Obecnie ta właśnie firma, we współpracy ze Stormfront Studios, postanowiła powrócić do walki o rynek komputerowej rozrywki. Jej najnowszy produkt to prawdopodobnie pierwszy w historii gier tak klasyczny remake – nie dość że fabuła dotyczy tych samych miejsc, to jeszcze autorzy użyli dokładnie tego samego tytułu. Co za ciekawy przypadek odtworzonego genetycznie dinozaura!

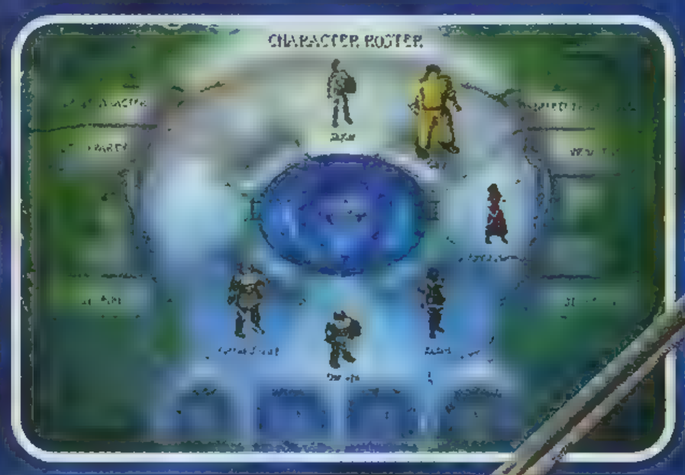
## Do lochów!

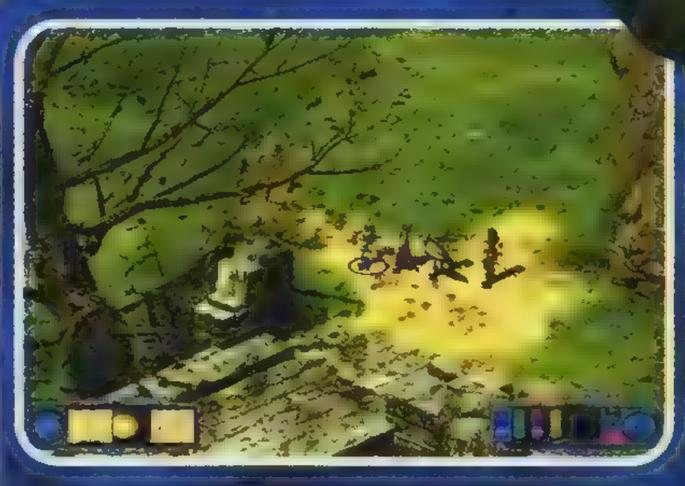
Nowa wersja POR jako pierwsza komputerowa gra w historii wykorzystuje zasady III edycji systemu Advanced Dungeons & Dragons. W czym się to objawia? Przede wszystkim w uporządkowaniu systemu cech, klas postaci i zasad walki. Pojawiły się nowe profesje (mnich) i rasy (półorkowie) oraz sporo nieznanych wcześniej czarów z wyższych poziomów doświadczenia (m.in. takie cuda jak Diamentowe Ciało czy Odbijanie Strzał). Poza tym wszelkie statystyki i zasady rozwoju postaci pozostały podobne jak w poprzednich przedstawicielach serii AD&D.

Odpalamy program i od razu wiemy, że jesteśmy w domu – topornie renderowane intro przypomina o wszystkim, co było najgorsze w grach SSI z połowy lat dziewięćdziesiątych. Już wówczas programiści tej firmy mieli potężne problemy z przygotowaniem scenek przerywnikowych i serwowali nam w rezultacie teatrzyk niemrawo ruszających się pacynek, podczas gdy konkurencja w postaci STONEKEEP (SS'31) radziła sobie ze znakomitymi scenami, łączącymi renderowane scenerie ze sfilmowanym materiałem.

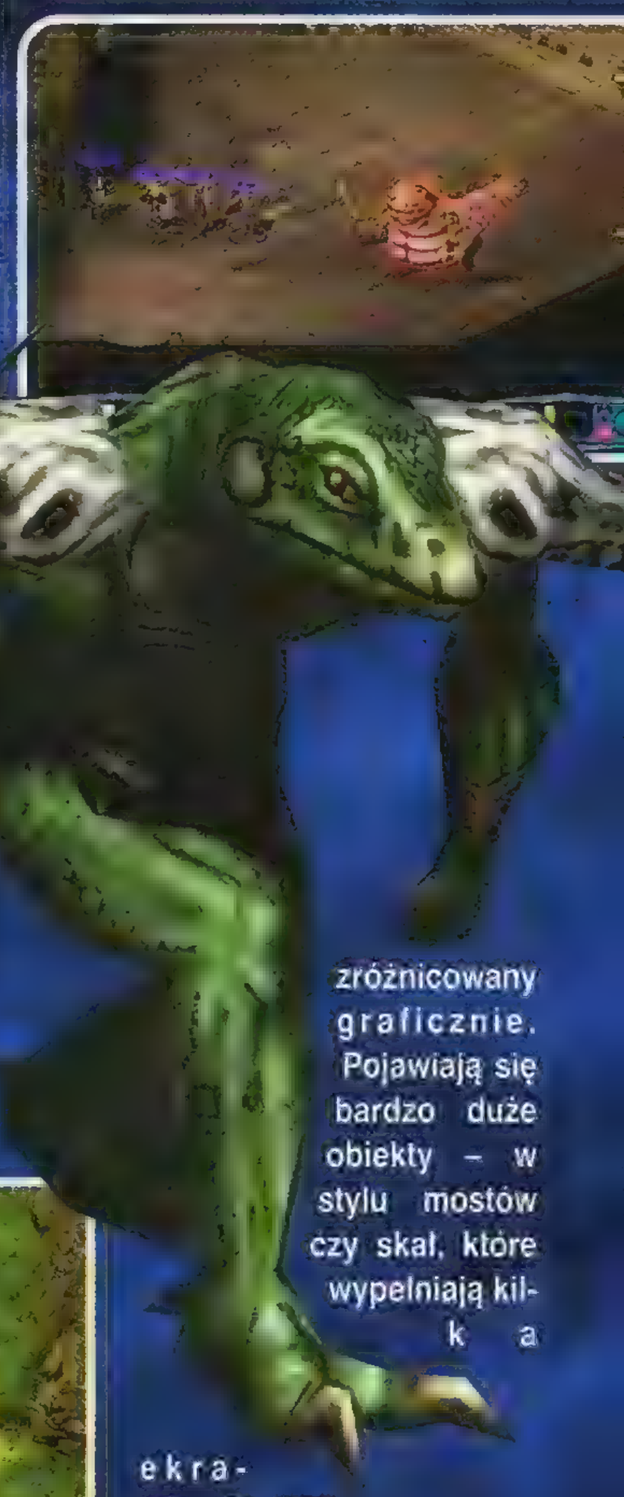


Fabuła POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR zaczyna się od tego, że w mieście Nowy Phlan pojawił się tytułowy portal Pool of Radiance i zaczynają z niego kipieć zielonawe opary, które przeobrażają ludzi w żywe trupy. Okazuje się, że ów portal połączony jest z innym, znajdującym się w legendarnym Myth Drannor. Udaje się więc tam grupa śmiałków, która dowodzona jest przez walecznego Athana. Gdy po pewnym czasie z portalu zaczyna być słychać krzyki i wołania o pomoc, do akcji wkracza ekipa ratunkowa w postaci drużyny z Tobą, Drogi Graczu, na czele. Przygotowujecie stal, odmawiacie krótką modlitwę, po czym wchodzicie w czasoprzestrzenny wir i przenosicie się do... ruin Myth Drannor. Rozegrała się tam jakaś bitwa i teraz zostały jedynie dymiące zgliszcza. Co się stało z Athanem? Jak ujarzmić złowrogi portal? Kim jest ten, kto spowodował, że Zło ponownie podniosło swój kosmaty łeb? Zaczyna się więc standardowo, aczkolwiek całkiem ciekawie.





Ruszając na wyprawę, można wybierać spośród sześciu gotowych postaci albo wykreować swoją własną. Pojawiasz się w Myth Drannor i wszystko staje się jasne. POR zostało wyposażone w izometryczny rzut na pole akcji, niemal identyczny jak w rodzinie BALDUR'S GATE. Wizualnie jest niezle, a nawet bardzo niezle. Teren jest zróżnicowany graficznie. Pojawiają się bardzo duże obiekty – w stylu mostów czy skał, które wypełniają kilka ekranów. Do tego dochodzą sympatyczne detale w postaci kałuż wody na trawie czy pajęczyn na popękanych ścianach lochów. Żeby wszystko było jasne – nie ma tutaj żadnych wyjątkowych fajerwerków, ale mnie osobiście wizualna strona programu podobała się znacznie bardziej niż wymuskana, „szlaczkowa" grafika BG. Czuć w niej prawdziwą starożytność, podkreślaną lekko rozmazanymi teksturami (program wykorzystuje



# l of Radiance

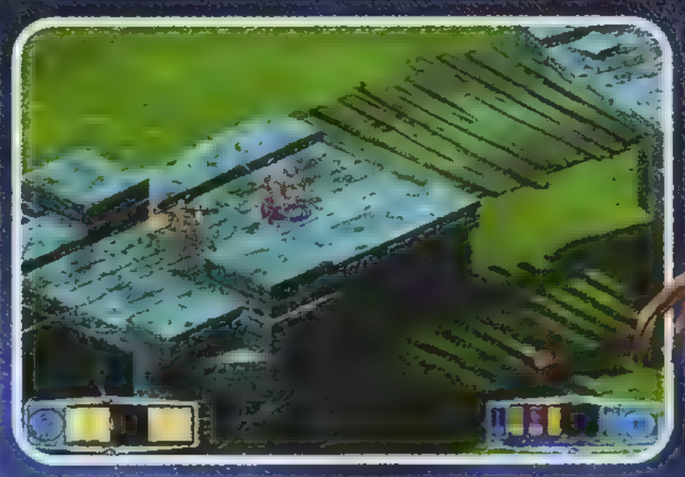
## Ruins of Myth Drannor

moc kart 3D). W POR zmieniają się pory dnia, a dekapitowanie nadpobudliwego orka w blasku zachodzącego słońca naprawdę może dostarczyć niebanalnych wrażeń. I jeszcze jedna rzecz – rzucane przez czarowników i kapłanów zaklęcia prezentują się znakomicie.

Nie szokuje natomiast muzyka. Od jakiegoś czasu dostępny jest wygaszasz ekranu, który prezentuje zdjęcia z POR przy dźwiękach orkiestrowych arii. W samej grze niewiele zostało z tego przepychu. Podstawowym odgłosem wydobywającym się z głośników jest... odległe dudnienie. Nastawiałem uszu, ale jakoś nie mogłem dosłuchać się tajemniczych ech, ściekających kropel wody czy śpiewających ptaków. Głośniki cały czas odtwarzały, niestety, bardzo uproszczone odgłosy, a jeszcze do tego zabijała ciągle ta sama muzyczka, pojawiająca się w momencie rozpoczynania kolejnej potyczki.

### Nawet turowi lżej w turach

POOL OF RADIANCE wykorzystuje połączenie systemu walki turowej z potyczkami w czasie rzeczywistym; z przewagą tego pierwszego. To znaczy, postacie mają określoną liczbę punktów ruchu i mogą zaatakować tylko raz w danej turze, a jednocześnie muszą wykonać wszystkie czynności w pewnym czasie. Przy każdej postaci widać zmniejszający się pasek, który pokazuje, ile jeszcze zostało jej czasu. Dość powiedzieć, że przy bardziej skomplikowanych pojedynkach staje się to niesłychanie ważne. Trzeba szybko się przemieścić, otworzyć okno inwentarza, przejechać do odpowiedniej pozycji, kliknąć i wskazać cel. Przypuśćmy, że omsknie Ci się palec, klikniesz pozycję wcześniejszą i wybierzesz nie to, co trzeba. Na powtórkę może już być za późno...

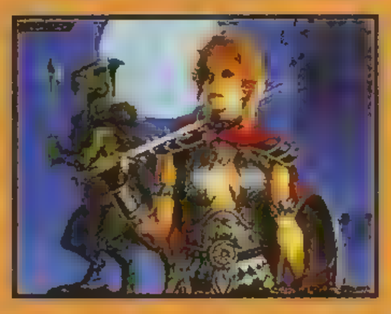


Oprócz ataku postać ma do wyboru taktyczne przemieszczenie się albo bezpieczną ucieczkę. Ale raczej nie należy brać nóg za pas, kiedy się stoi w bezpośrednim sąsiedztwie wroga, bo odskakując od niego zbyt gwałtownie albo przebiegając obok innego, dostaje się zwykle srogie smagnięcie po plecach. Wiadomo, jak jest z systemem turowym: postacie czekające na swoją kolej wyglądają dość komicznie, kołyszą się, ale z drugiej strony – taki system umożliwia rozgrywanie potyczek arcyciekawych taktycznie. W POR drużyna przystępuje do boju stosunkowo słaba i już w pierwszych pojedynkach zdarza się, że po jednym silniejszym ciosie któryś z naszych śmiałków pada na murawę. Stąd potrzeba taktycznego planowania większości walk. W wielu potyczkach z czającymi się w lochu szkieletonami czy zombie liczy się samo ustawienie przy podejściu do nich. Aż do momentu, gdy w łapy drużyny wpadnie potężna maczuga +3 (wyposażony w nią wojownik bez problemu zadaje ciosy warte ponad 20 punktów, które powalają z miejsca większość przeciwników), trzeba więc być bardzo czujnym.

Inwentarz rozwiązano podobnie jak w BG. Z tym że jest w nim znacznie więcej miejsca i postacie nie muszą się obawiać, że zabraknie po-

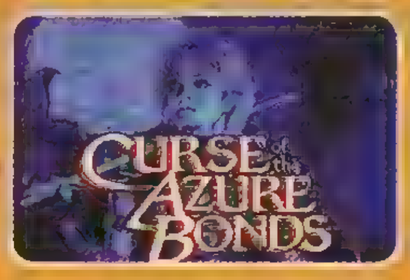
## Dungeons & Dragons

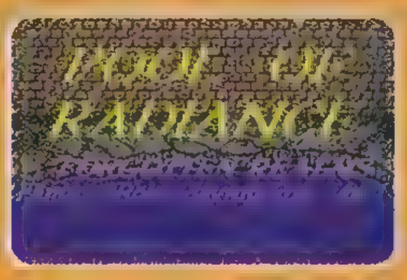
System fabularny Dungeons & Dragons (dosłownie: Lochy i smoki) został wymyślony w 1972 roku przez dwóch zapaleńców planszowych gier wojennych – Dave'a Arnesona i Gary'ego Gygaxa (na zdj.). Wkrótce potem opiekę nad systemem wraz z ukazującymi się doń na rynku podręcznikami gracza przejęła firma TSR. Wtedy pojawiła się rozszerzona wersja tego standardu, znana jako dobrze kojarzone przez wszystkich komputerowych graczy Advanced Dungeons & Dragons. Początkowo, czyli przez całe lata 70. oraz znaczną część 80., produkty na nim oparte ukazywały się rzecz jasna tylko w formie papierowej, stanowiąc pożywkę dla miłośników sesji fabularnych oraz samotnych graczy, zmagających się z przygodą za pośrednictwem tzw. gamebooków. Pierwszą grą komputerową opartą na tej licencji było właśnie POOL OF RADIANCE. O tego momentu jej producent, firma SSI, staje się jednoznacznie kojarzona z metką AD&D. Oparte na tym systemie gry działy się w różnych światach – nie tylko w najbardziej znanej krainie Forgotten Realms, ale także w innych, choćby Ravenloft.



# Prekambryjskie wykopaliska

Zanim firma Strategic Simulations Incorporated zaczęła podbijać komputerowy świat serią EYE OF THE BEHOLDER, wypuściła jeszcze na rynek serię czterech gier role playing. W bezpośredniej linii stanowią one korzenie obecnego POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR. Chronologicznie były to POOL OF RA-



DIANCE (1988), CURSE OF AZURE BONDS (1989), SECRET OF SILVER BLADES (1990) oraz POOLS OF DARKNESS (1991). W oryginalnym POR akcję widać bylo z perspektywy pierwszej osoby. Choć fani wspominają tę grę z nutką nostalgii, na zdjęciach widać niezbicie, że graficznie stała ona kilka kroków w tyle za rządzącym na rynku pod koniec lat 80. DUNGEON MASTEREM firmy Interplay! Jak widać, konkurencja pomiędzy tymi dwoma podmiotami trwa już od kilkunastu lat.

wierzchni na składowanie przedmiotów, a jedynie przestrzegać ich ciężaru. Skoro o tym mowa, broń i przedmioty magiczne wyglądają... bardzo klasycznie. Żadnych ekstrawagancji czy udziwnień - po prostu samo mięso.

Automapping jest zrobiony sympatycznie, z możliwością zoomowania pola akcji i ustawiania w dowolnych punktach mapy chorągiewek z własnymi komentarzami. Szkoda tylko, że nie da się wskazać punktu na mapie i poprosić tym samym drużyny, żeby się do niego szybko przemieściła. Zamiast tego trzeba się mocno naganiać po lochach, otwierając co chwila mapę, by sprawdzić, czy skręciło się w dobrą odnogę. Dodatkowo, lochy projektował jakiś złośliwy budowniczy (troll?), który zamurowywał wiele drzwi i tym samym sprawił, że przejście do sąsiedniej komnaty zajmuje często kilkaset komputerowych metrów zupełnie okrężną drogą.

Znakomicie rozwiązano natomiast problem odpoczynku. Nie trzeba się zastanawiać, czy zapadłszy w drzemkę, nie zostaniesz zbudzony przez stado bestii. Nie musisz również chodzić po lochu z miarką i dziwić się, jak to się stało, że zasnąwszy w danym miejscu, zostałeś zaskoczony, a zrobiwszy to kilka pikseli dalej - już nie. W POOL OF RADIANCE mamy sytuację jak na przejściu dla pieszych: widać na ekranie zielone, żółte albo czerwone światło. Problem jest z tym żółtym, bo wówczas masz możliwość odpoczynku, ale zapadając w sen, ryzykujesz, że zostaniesz zaskoczony. Nie ma także idiotycznego, moim zdaniem, limitowania odpoczynku, jak to było w BG, gdzie druga z kolei drzemka w tym samym miejscu często kończyła się niemiłym przebudzeniem. W POR drużyna odpoczywa zawsze do pełnej regeneracji.

Teraz uwaga: wytrzebienie całej fauny i flory z drugiego labiryntu zajęło mi... 15 godzin! Jego powierzchnia to zsumowanych kilka

lochów z BALDUR'S GATE. Do tego dochodzą porozmieszczane w niezupełnie oczywistych miejscach iluzoryczne ściany (przypomina się EYE OF THE BEHOLDER!) oraz w jednym lochu kilkanaście kluczy do otwierania kufrów i drzwi. O ile w BG można wykonywać misje równolegle, to do końca każdej z nich biegnie dość oczywista droga. Tymczasem w POR szybko staniesz naprzeciw takiej liczby drzwi, kluczy, promów i blemów i przeciwników, że zapomnisz o wygodnym życiu syna Goriona. Nie wiem, ile labiryntów jest łącznie do pokonania w tej grze, ale wziąwszy pod uwagę, że na przykład w POOLS OF DARKNESS SSI zbudowało ich 20, i tutaj raczej mniej ich nie będzie. Daje to w przybliżeniu czas potrzebny na ukończenie wyprawy. Wygląda na to, że szykują się długie miesiące grania...

## *Magią i pluskwami*

Oficjalna zachodnia premiera POOL OF RADIANCE odbyła się pod koniec września. Już dzień po niej w Internecie pojawiły się pierwsze relacje użytkowników, którzy alarmowali, że program płata im niemiłe figle. Sprawa okazała

się bardzo poważna - być może najpoważniejsza od czasu, gdy David Braben zniszczył swoją karierę, wypuszczając na rynek niebywale „zapluskwioną" wersję wielce uprzednio oczekiwanego FRONTIERA. Pierwsi pokrzywdzeni skarżyli się, że POOL OF RADIANCE często wyskakuje do Windows, sprawia problemy z zapisem stanu gry oraz gryzie się z niektórymi modelami kart muzycz-

nych. Na tym nie koniec – u co najmniej kilkunastu użytkowników program podczas odinstalowywania... skasował pliki systemowe Windows 98! Ta zupełnie szokująca informacja spowodowała popłoch w obozie producenta i zapowiedź wypuszczenia patcha najszybciej jak się tylko da. Ale w chwili gdy piszę tę recenzję, ciągle go jeszcze nie ma na rynku.

Co prawda, moich plików systemowych POR nie zmasakrował, ale rzeczywiście sprawiał kłopoty. Oprócz zdarzających się średnio co kilka godzin nieproszonych powrotów do Windows odkryłem inne potężne błędy, praktycznie uniemożliwiające ukończenie wyprawy bez patcha. Oto na przykład raz otwarte drzwi po opuszczeniu labiryntu i powrocie do niego domagają się ponownego otworzenia specjalnym kluczem! Sęk w tym, że ów klucz został już wcześniej wykorzystany i zniknął z inwentarza! To nie wszystko – POOL OF RADIANCE ma również brzydką cechę „krztuszenia się" – co już nie tyle jest błędem, co niezoptymalizowaniem kodu programu. Przypominasz sobie jakąkolwiek grę ze stajni Black Isle? Niezależnie od liczby przeciwników oraz bogactwa scenerii kursor zawsze chodzi, płynnie, a postacie nie zwalniały. A POR momentami zwalnia nawet na bardzo szybkim pececie, nafaszerowanym RAM-em i z GeForce 2! Objawia się to „pływaniem" kursora, w wyniku czego podczas walki trudno ustawić właściwą opcję taktyczną. Przypominała mi się chwilami zabawa w strzelanie do tarczy w jakiejś grze sportowej, gdy celownik drży, a my w ograniczonym czasie musimy wcisnąć spust.

Wiadomo, że nie ma programu bez wpadek programistycznych, tyle że w przypadku nowego dzieła SSI pod tym względem można mówić wręcz o katastrofie! Pozostaje tylko mieć nadzieję, że gdy gra ukaże się na polskim rynku, będzie albo sprzedawana wraz z dyskietką zawierającą patch, albo po prostu „załatana" a priori i wszystko powyższe wejdzie jedynie do historii „pluskiew" w komputerowej rozrywce.

## Aktywny czy radioaktywny?

Ocena POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR jest potwornie trudna. Z jednej strony widać ewidentne błędy i minusy tego programu, w porównaniu z doszlifowanymi produkcjami Black Isle przynoszące tylko wstyd. Gra na pewno nie będzie łatwa dla początkujących miłośników RPG. Fani DIABLO przepadną już w pierwszym lochu, wpadając w trudne potyczki z hordami identycznych przeciwników. Idę o zakład, że większość wychowanych na tamtej grze miłośników magii i miecza bardzo szybko się znudzi. Co innego „staroszkolni" fani, pamiętający czasy EYE OF THE BEHOLDER. Oni są cierpliwymi, spragnionymi potyczki z prawdziwym przeciwnikiem bestiami i często narzekają na takie choćby BALDUR'S GATE – że za proste i za krótkie. Pod tym względem POR będzie dla nich prawdziwym wyzwaniem.

To gra trudna, momentami bardzo niewdzięczna i denerwująca. Taki był jednak wielki BETRAYAL AT KRONDOR i na tym też polegała zabawa w EYE OF THE BEHOLDER, grach oferujących swym najbardziej walecznym wojownikom mnóstwo satysfakcji. Pamiętajmy jednak, że te produkcje rządziły na rynku osiem lat temu. Od tego czasu zmieniły się standardy i wymagania masowej publiczności. Żąda ona teraz tytułów stosunkowo prostych i przyjemnych w graniu. Wydaje mi się więc, że wobec tego POOL OF RADIANCE nie ma szans zdobycia powszechnego aplauzu. Będzie grą z taką samą żarliwością wychwalaną, co skazywaną na potępienie – jednak dla zatwardziałych miłośników komputerowego RPG może się okazać wręcz hitem sezonu, który dostarczy niezapomnianych wrażenie w jesienne i zimowe wieczory.

Micz

## Nowi królowie

Począwszy od trzeciej części EYE OF THE BEHOLDER rozpoczął się upadek SSI. Jej kolejne produkcje były już słabsze lub wręcz tragiczne (jak THUNDERSCAPE). Umożliwiło to wkroczenie na arenę Blizzardowi oraz Interplayowi, który to stworzywszy Black Isle, czyli swój oddział do produkcji RPG, już od momentu wydania w 1998 roku gry BALDUR'S GATE zaczął królować na rynku. Choć pod względem wyników sprzedaży w rywalizacji prowadzi Blizzard, to pod względem bogactwa przedstawionego świata DIABLO nie może się równać do takich gigantów jak PLANESCAPE TORMENT. POOL OF RADIANCE przyjął zasady dyktowane przez królów.

ocena 8/10

wydawca **Ubi Soft**
**www. ubisoft. com.pl**
dystrybutor pl **Play It**
**www.playit.com.pl**
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium 300, 64 MB RAM**

# Xtreme Air Racing

## podniebna ściganka

Widziałem całą masę symulatorów, jednak nigdy symulatora... wyścigów lotniczych! W wielkim skrócie – jest to bardzo podobne do ścigania się samochodami, tylko że zamiast drogi tu mamy tor oznaczony pomalowanymi w kratkę słupkami. Siedzimy zaś za sterami samolotów, w których moc silnika dochodzi do 4000 KM!

### Tor

Pod względem grafiki ósmym cudem świata XAR na pewno nie jest.

Raczej przeciętniakiem. Najlepiej widać to na przykładzie ziemi. W miejscach zachodzenia na siebie dwu brył mamy charakterystyczne migotanie i „ząbkowanie" tekstur. Obiektów niezbyt wiele. Najczęściej tylko pas startowy i odrobina zabudowań lotniskowych. Miłym wyjątkiem są tory angielskie, gdzie trasa przebiega np. nad ruinami zamku. Lokacje są bardzo umowne. Dziwi to, bo w grze odwzorowano niewielką powierzchnię. Lepiej wyglądają samoloty. Mają dobry kształt i są pokryte fantazyjnymi teksturami. Nie ma też dwu podobnych maszyn.

**„...miałem wrażenie, że gram w zręcznościówkę. Wyścig można wygrać, nie używając orczyka!"**

Należałoby wspomnieć o kiepskim rozmieszczeniu kamer. Gra pozwala na zapis wyścigu (tylko w Single Race!). Niestety, w tym wypadku jedynym sensownym jest widok zza samolotu. Tzw. kamery telewizyjne do niczego się nie przydają. Zostały umieszczone albo hektary od toru, albo w ogóle poza scenerią. Z dźwięków mamy łomot silnika i komendy. Nasz pomocnik informuje o zmianach parametrów pracy silnika oraz ostrzega o znajdujących się w pobliżu samolotach. Na koniec, wypomnę jeszcze strasznie długi czas ładowania toru.

### Sezon

Mamy do wyboru: pojedynczy wyścig, lot swobodny, multiplayera, dodany na siłę tryb „combat" oraz mistrzostwa. Wyścigi toczą się na trzech rodzajach torów (krótkich, normalnych i długich) i dzielą na trzy grupy: Bronz, Silver i Gold. W tej pierwszej jest bardzo prosto. Ale dalej należy już dobrze poznać tor, wypracować sobie sposób na jego pokonanie i... pogrzebać w samolocie. Tak, pogrzebać w samolocie, bo XAR pozwala i na to! Można tu wymienić silnik, wybrać przełożenie i wielkość śmigła, zmodyfikować rozpiętość skrzydeł oraz zdecydować, ile się bierze paliwa.

Po zwycięstwie w danej grupie otrzymujemy dostęp do następnej. A im wyższa grupa, tym więcej wyścigów rozgrywa się na jej torach. Np. Bronz to tylko 3 wyścigi, natomiast Gold składa się już z 5 wyścigów. W sumie, mamy pięć terenów, na każdym po 3 tory. Razem daje to 15 torów do wyboru. A kiedy zdobędziemy pierwsze miejsce w klasie Gold, do naszej dyspozycji trafią bonusowe maszynki typu BeeGee albo 109. Właśnie, kilka słów należy się maszynom, którymi latamy. Są to weterani WW2: Corsair, P51, P38 czy Sea Fury. Latają one w klasie Unlimited. Według zapowiedzi mają ukazać się też dodatki, zawierające inne klasy (np. Biplane, Formuła 1) i nowe tory.

Z początku gra może wydawać się mało interesująca. Pierwszą grupę wyścigów wygrywa się z marszu. Później jednak oponenci nabierają umiejętności i z czasem wyprzedzenie innego samolotu oraz utrzymanie pozycji staje się bardzo trudne.

### V max

Pod względem reakcji na stery model lotu XAR jest daleko do tyłu. Często miałem wrażenie, że gram w zręcznościówkę. Wyścig można wygrać bez używania orczyka! Kulka robi, co jej się podoba. Z drugiej jednak strony, działanie silnika oddano bardzo wiernie. Ciąg jest zależny od wysokości – jedne silniki dobrze sobie radzą tuż nad poziomem morza, inne nadają się na wysoko położone tory. Odwzorowano również pomijane zwykle w grach tzw. strugi zaśmigłowe. Nie da rady lecieć zaraz za przeciwnikiem, bo wywoływane przez niego turbulencje bardzo szybko Cię zwolnią i wyrzucą z toru.

### Do maszyn!

Ta gra może nie wyróżnia się doskonałym wykonaniem, ale za to ma oryginalny pomysł. I to wystarcza, by zwrócić na nią uwagę. To pozycja obowiązkowa dla każdego osobnika, który nie może się zdecydować, czy woli się ścigać, czy bawić symulatorami lotu.

*TopGun*

ocena **6/10**

wydawca **Victory** ●
**www.xtremeairracing.com** ●
dystrybutor pl **Brak** ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium II 300, 64 MB RAM** ●

# Skateboard Park Tycoon

W kolejnej grze z magicznym słowem „tycoon" w tytule przed graczem staje zadanie stworzenia raju dla osobników noszących spodnie z krokiem przy kolanach. Na szczęście, tym ludziom wiele nie trzeba – wystarczy, że mają swoją deskę i miejsce, gdzie mogą sobie na niej poszaleć. Trzeba się więc postarać i stworzyć taki park skateboardowy, który przypadnie tym klientom do gustu i gdzie zechcą zostawić swoje pieniądze na naszą chwałę.

## SK8 is GR8...?

Na początek dostajemy trochę kasy i zupełnie „czysty" teren. Zadanie jest proste – musimy zagospodarować te zasoby w taki sposób, by przyciągnąć do swego interesu jak najwięcej ludzi. A gdy już przyjdą, to muszą być zadowoleni, bo tylko wtedy zechcą jeszcze do nas wrócić i w ten sposób napełnić nasz portfel. Zabawę zaczynamy od postawienia różnego rodzaju skoczni, ramp i innych urządzeń, na których będzie mogła szaleć skejtowa młodzież. Wybór jest tu naprawdę spory, bo dostępne są chyba wszystkie możliwe rodzaje sprzętu skateboardowego, jakie tylko stworzyła rasa ludzka. A kształty (i przede wszystkim możliwości) tych zabawek z pewnością zadziwią niejednego gracza. Trzeba tylko pamiętać, by dobrze je rozmieścić. Dostęp do każdej musi być swobodny, poza tym muszą się ładnie prezentować.

**„przed graczem staje zadanie stworzenia raju dla osobników noszących spodnie z krokiem przy kolanach„**

Oczywiście, w tego typu parku rozrywki musi się znaleźć miejsce także na innego rodzaju atrakcje. Mile widziane są wszelkie bary (w końcu, w przerwach między tymi wygłupami na desce człowiek musi coś jeść, no nie?), gdzie młodzież chętnie zostawi swoje pieniążki. Jest możliwość prawie nieograniczonego regulowania cen, ale trzeba uważać – nie można podnosić ich za wysoko, bo się odstraszy klientów, a przecież nie o to chodzi. Później będzie można zacząć myśleć o poważniejszym zarobku i postawić na przykład kilka skate shopów. Nie należy też zapominać o tak błahej z pozoru sprawie, jak postawienie w odpowiednim miejscu toalety. Cóż, skejt też człowiek i gdzieś swoje potrzeby fizjologiczne załatwiać musi, a jeśli nie będzie mógł tego zrobić, to się zdenerwuje i więcej naszego parku nie odwiedzi. A tego przecież nie chcemy, prawda?

## I don't think so...

Interfejs gry nie powinien nikomu przysporzyć większych problemów (szczególnie gdy ktoś grał już w dowolną grę ze słowem „tycoon" w tytule). Można mieć tylko zastrzeżenia do grafiki – przy zbliżeniach postacie wyglądają bardzo nieatrakcyjnie. Zresztą, wszystkie inne obiekty też nie prezentują się najlepiej. Wyraźnie widać, że twórcy gry nie przywiązywali dużej wagi do szczegółów. Za to muzyka towarzysząca nam w trakcie rozgrywki jest całkiem niezła. Wbrew temu, co zapewne większość z Was myśli, nie jest to żaden hip hop, tylko szybkie, rockowe, wpadające w ucho kompozycje...

## Sumka

SKATEBOARD PARK TYCOON to produkt przeciętny, choć spełniający prawie wszystkie wymagania aktualnie stawiane tytułom z tego gatunku. Opcji jest tu całkiem dużo (chociaż rzecz jasna mogłoby być ich więcej), a sama rozgrywka jest momentami naprawdę ciekawa.

Jakiś czas temu firma Cryo Interactive wydała w bardzo niewielkich odstępach czasowych dużą liczbę gier przygodowych. Używały one tego samego engine'u i na dobrą sprawę różniły się tylko i wyłącznie fabułą. Teraz podobną sytuację można zaobserwować w przypadku Activision. SKATEBOARD PARK TYCOON, SKI RESORT TYCOON, GOLF RESORT TYCOON, FAST FOOD TYCOON – to tylko część z wydanych już (lub mających się ukazać lada dzień) przez tę firmę produktów. I chociaż nie są to gry najgorsze, to jednak żadna z nich nie zasługuje na miano hitu. Szkoda, że zamiast kilku średniej jakości gierek Activision nie zdecyduje się zrobić jednej, ale naprawdę dobrej.

**Quentin**

ocena 5/10

wydawca **Activision** ●
**www.activisionvalue.com** ●
dystrybutor pl **Nieznany** ●
**www.** ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium 266, 64 MB RAM** ●

# Thr
## S

***Bóstwa pierwszego okresu mitotwórczego Japonii miały rozmaity rodowód. Powołani do boskości ludzie, duchy gór, rzek, kamieni czy drzew, siły przyrody nazywane „kami" (tłumaczone jako bóg, bóstwo, duch). Czyż to nie idealny przyczynek do stworzenia gry?***

*Jesteś moim idolem, rzekł Akira Kurosawa do Bruce'a Lee i lekko się skłonił, tak około 30°*

*To dla mnie wielki honor, odpowiedział Bruce Lee do Akiro Kurosawy i również lekko się odkłonił, tak około 28°*

Mitologia Japonii jest świetnym tematem dla gry i dlatego właśnie gra taka powstała. Dwóch facetów, którzy pracowali onegdaj przy pierwszej części DIABLO (specjalista od animacji Ben Haas oraz programista Doron Gartner), stworzyło THRONE OF DARKNESS - cudowną, osadzoną w realiach wczesnofeudalnego państwa opowieść o honorze, kulcie magii i miecza.

Tu każda okolica ma swoje bóstwo opiekuńcze, a każdy ród oddaje cześć ubóstwianemu przodkowi. Mnogość mitów egzystujących obok siebie, które nie tylko wzajemnie się nie wykluczają, ale nawet i szanują. Na ziemi Yamato zawsze panowały wojny. Ale zwycięzcy nigdy nie tępili kultów lokalnych. Wiele więc chramów i kapliczek sięga tu czasów, kiedy droga bogów, shinto, przyświecała samurajom, a kodeks honorowy bushido stanowił ich jedyny modus operandi. Pamiętacie film Kurosawy „Siedmiu samurajow"? THRONE OF DARKNESS da Wam możliwość (a właściwie namiastkę tejże) wcielenia się w postać szlachetnego wojownika i stanięcia po stronie dobra w odwiecznej walce z siłami ciemności.

Jeśli moja dotychczasowa argumentacja do Was nie trafiła, powiem inaczej. Chcecie znowu pograć w DIABLO? I to nie jakims tam wojownikiem czy magiem, ale całą drużyną? No! – jak mawiał Dyzma. Od razu lepiej. Niewiele jest różnic między wymienionymi grami. Właściwie, jeśli w DIABLO 2 za naszym bohaterem chodziło kilku „followersów", obraz nie różnił się niczym. Zwolennicy TOD twierdzą jeszcze, że dużo głębsza jest wartość fabularna produkcji firmy Click Entertainment.

### O czym?

Opowiadana tu historia rozpoczyna się w najwyższej komnacie zamku jednego z feudalnych książąt – dajmio, oblężonym i szturmowanym właśnie przez wojska władców ciemności. I tu rozpoczynamy swą kontrolę nad trzema bo-

*Mistrz Kurosawa dostrzegł ten nietakt, ale uspokoił burzącą się krew, podziękował za miłe słowa i lekko się odkłonił, tak do około 25°*

haterami gry, oczyszczając kolejno komnaty wzmiankowanej twierdzy z wojowników, samurajów, kościotrupich łuczników i innych wrogich jednostek. Pośród rozkładu i zgnilizny odnajdujemy przydatną do walki broń, złoto oraz gdzieniegdzie broniących się a rannych sprzymierzeńców. W końcu, kiedy odeprzemy atak i pozbędziemy się wrogów, spotkamy się całą kompaniją w komnacie ołtarza (shrine room).

Teraz można przyjrzeć się naszym bohaterom. Jest ich siedmiu. Każdy ma już przypisane pewne umiejętności startowe, które możemy rozwijać (co poziom sześć punktów do rozdziału między cechy), podobnie jak było to w DIABLO. Imagawa Yoshimoto – jest po prostu samurajem (swordsman), kultywuje ponad wszystko drogę miecza we wszystkich jego odmianach wydania japońskiego. Teraoka Masami to koleś sprawnie po-

## Akira Kurosawa

**Urodził się w Tokio w 1910 roku. W roku 1927 wstąpił do Szkoły Sztuk Pięknych, a w 1936, odpowiadając na ogłoszenie w gazecie, podjął pracę w charakterze asystenta reżysera Kajiro Yamamoty. W grudniu 1942 roku rozpoczął zdjęcia do swego pierwszego filmu – „Sugata Sanahiro" („Legendy judo"). Był niewątpliwie najbardziej znanym japońskim reżyserem. Robiąc filmy osadzone w tradycji japońskiej, przybliżał ją zachodniej cywilizacji. Jednocześnie coraz bardziej przesączał przez swoje wizje idee modernizmu. Ukazywał mit bohatera, który stoi przed moralnymi i etycznymi dylematami. Jego doskonałe adaptacje klasycznych sztuk Szekspira budzą podziw coraz to nowych pokoleń. Cesarz Snów, jak go określano, zmarł w wieku 88. lat. Teraz świadczą już o nim tylko pozostawione przezeń dzieła.**

© SIERRA INC

# one of Darkness

## edmiu samurajów

sługujący się łukiem yumi. Następni są: Kamui Kanna – sławiący przewagi ciała mocarz, który wprawnie włada wszelką bronią wymagającą siły; oraz jego przeciwieństwo – zwinny i szybki Kijiwara Kagesune, nocny zabójca ninja. Nomi Sukune to święty wojownik, czyli według standardów europejskich berserker, rzucający się zawsze w ciżbę wrogów niezależnie od możliwości i zdrowego rozsądku. Na koniec zaś dwie postacie myślące: O-Ishi Kuranosuke – przywódca (lider) czy coś w rodzaju paladyna, i Kawanabe Kyosai – czarodziej. Duchowym ojcem tej siodemki śmiałków jest, o czym wspomniałem, pan dajmio, kapłan sprawujący pieczę nad komnatą ołtarza. Uzdrawia, a w razie potrzeby zajmuje się nawet wskrzeszaniem naszych poległych bohaterów. Za jego też sprawą kontaktują się oni z bogami – wzywając poprzez niego moc przedwiecznych kami, zostają obdarzeni nadnaturalnymi mocami. Mowa o czarach.

### Siedmiu samurajów

Jeszcze raz odwołam się do tytułu bajki japońskiej, ale jak tu o niej nie pisać, kiedy każdy szczegół gry jest osadzony w tradycji Kraju Wschodzącego Słońca? Poszczególne rozdziały czy questy kończą się zgładzeniem jakiegoś lokalnego demona lub przywódcy. Bogactwo tychże oraz wszelkich duchów, postaci i potworów przypomina jako żywo sceny z

**„...chyba nie miałbym chęci znów wracać do chaotycznego, niezorganizowanego świata barbarzyńców w DIABLO”**

różnych japońskich anime. Zarówno tu, jak i tam główni bohaterowie mają za przeciwników najbardziej nieprawdopodobne i najdziwniejsze kreatury, jakich przeciętny Europejczyk nawet nie śmiałby sobie wyobrażać. Potwierdzeniem tego karkołomnego porównania jest już choćby intro, potraktowane nawet nie jako anime, ale jako poszczególne sceny z papierowego komiksu – mangi.

Jak zatem mówiłem, mamy tu do dyspozycji siedmiu wojowników. Do konkretnego zadania, poszczególnych misji możemy jednak wybrać tylko czterech. Po prostu dołączamy ich wizerunki do drużyny, wyobrażonej po lewej stronie interfejsu. Pozostałych trzech czeka w komnacie ołtarza z dajmio, aż ich „wezwiemy”. Nasi czterej samuraje walczą i odkrywają coraz to nowe miejsca i coraz to nowych przeciwników. Jeśli któryś zostanie poważnie ranny, a nie mamy go jak i czym leczyć, korzystamy z opcji dajmio i klikając jego wizerunek, odsyłamy kontuzjowanego na odpoczynek. Tam w sali wracają mu siły. My zaś na jego miejsce możemy wezwać następnego. Tak rzecz się ma również z wykonywaniem różnych zadań. Do niektórych z pewnością wystarczą machające mieczami osiłki, ale czasem przyda się też jakiś czar czy trochę sprytu. Jeśli, odpukać, któryś z bohaterów zginie, odsyłamy go do dajmio w ten sam spo-

*Bruce Lee, niestety, nie był urodzonym gentelmanem i jego plebejskie pochodzenia dało znać o sobie. Nie dostrzegłwszy nietaktu, ponownie lekko się odkłonił, niestety tym razem nie więcej niż do 24°*

A, nie powiedziałem! Każda postać prócz zwykłej walki para się również magią. Ta zaś, choć jest jeno zajęciem alternatywnym, w równym stopniu może stanowić oręż przeciw siłom zła. A właśnie stawienie czoła siłom ciemności – wezwanym na świat przez szalonego, złego kapłana Sunayoshi – stanowi kanwę tej epickiej opowieści.

sób, a kiedy będzie już w komnacie ołtarza, przywracamy do życia następnym klikiem na jego portrecie. Zawsze któryś z bohaterów jest przywódcą. Prowadzi grupę, a za nim podążają pozostali. Ponieważ zaś mają dość sporą inteligencję, należy tylko pamiętać, by ustawić ich w tryb „agresive" i zająć się tylko kierowaniem prowadzonego wojownika. Reszta sama „domyśli się", którędy iść i kogo oraz w jaki sposob zabić. Jeśli prowadzący zginie, jego funkcje przejmuje następny. Uważać tylko należy na

**Mistrz Kurosawa nie mógł dłużej tolerować jawnego znieważania jego i jego przodków, tym bardziej że pokłon poniżej 25° powszechnie uważa się za niedopuszczalny**

jak odwołać się do save'ów.

## Umiejętności, czary, przedmioty

Każdy z naszych bohaterów ma pięć cech, które rozwija w trakcie przygody: siłę (strength), zręczność (dexterity), żywotność (vitality), ki – oznaczającą magię oraz charyzmę. Mechanizmów, kolejności rozwoju ani do czego która cecha służy – nie będę przedstawiał. Mam bowiem wrażenie, że, po pierwsze, jest to sprawa oczywista. A po drugie, każdy z graczy ma własną wizję swoich bohaterów. Nie chcę więc niczego narzucać.

Jak już wspomniałem, bohaterowie korzystają w mniejszym czy większym stopniu z magii. Cztery bóstwa żywiołów (ogień, woda, ziemia i błyskawica) próbują obdarować ich łaskami, proponując swoje czary. Możecie, rzecz jasna, rozwijać magię swoich postaci dowolnie, jednak dużo lepiej jest skoncentrować się na jakiejś specjalności. Zwłaszcza że rozwiązanie logiczne nauki czarów zaczerpnięto z drzewa umiejętności DIABLO. Pamiętacie? Nie rozwinąłeś raczkowania – nie możesz chodzić. Przy każdym awansie na kolejny poziom bohater otrzymuje jeden punkcik na czary w każdej szkole. I podobnie jak w DIABLO rozwiązana jest sprawa reperacji przedmiotów, zakupów i kapliczek.

Istotnym novum jest robienie przedmiotów u kowala. Przypomina to nieco sławną „Kostkę Horadrimów". Choć nie do końca. Tu nie ma ustalonych z góry limitów, im więcej słabszych przedmiotów wręczymy rzemieślnikowi (tu ich nie sprzedajemy), tym lepsze przedmioty będą dostępne w zamian. Jeśli do tego zważyć, że spora część z nich ma wolne miejsca na komponenty, w postaci kamieni, korali, pazurów, śrutów, drutów i pogiętych parasoli, wyprodukować można taką biżuterię rolniczą, że brony Leppera (przepraszam posła Leppera) na blokadzie to pryszcz. Ciekawostką jest czas oczekiwania na wykonywany lub identyfikowany przedmiot – od kilku sekund do kilku minut czasu gry. To doskonała nauka cierpliwości, a zarazem świetny przerywnik w mordowaniu, zabijaniu, pozbawianiu życia, wykańczaniu i niesieniu śmierci.

## Niech żyją różnice!

Oczywiście, jak w DIABLO, tak i tu mamy wszelkiej maści płyny na porost włosów, eliksiry życia, energię ki, odtrutki i oleje do zawiasów. I również jak tam zbroimy i opancerzamy naszych bohaterów. Z tą różnicą, że tym razem zamiast butów noszą oni suneate albo waraji, a zamiast szyszaka – chusty hachimaki, maski nempo i rogate hełmy kabuto. Mówię Wam, wszelki miecz, gwiazdka, sztylet czy inny drobiazg nazywa się jakoś po japońsku. A ta godna historyka dbałość o szczegóły z całą pewnością ucieszy wszelkich miłośników japońszczyzny i obok maniaków DIABLO staną się oni głównymi odbiorcami gry. Prócz tego, mimo że polecenia pana dajmio wypowiadane są łamaną angielszczyzną oraz w tym właśnie języku są wszelkie opisy, to gardłowe mruczenie rozkazów i szczekliwe okrzyki samurajów zachowane są w japońskim oryginale. Teraz wystarczy zamknąć oczy i dołożyć świst mieczy i strzał, okrzyki bólu i szum płynącej krwi. Potem nieco okrasić wszystko japońską muzyką ludową, czyli szczękaniem na jednej strunie przy pomocy szpachelki murarskiej, pomieszanym z chórem gwizdków Bułgarskiej Orkiestry Kolejowej oraz klekotem kości nieboszczyków i oto tajemniczy Daleki Wschód gości w naszym komputerze pełną gębą.

Drugą różnicą, jeśli już kusimy się na porównania z DIABLO, i to wymuszoną przez wielopostaciowość, jest uszykowanie bitewne czwórki naszych bohaterów. Jedna z opcji interfejsu pozwala ustawić ich do walki w skorpiona, małpę, smoka, ćwoka itp. Prócz jeszcze jednego nawiązania do Orientu ma to swoje dobre strony, ponieważ wymusza pewien sposób walki. Jeśli, dajmy na to, wskażemy naszemu łucznikowi łuk yumi (nie mylić z zupką) i uszykujemy go w straży tylnej, to podczas walki nie pobiegnie do przodu jak idiota, próbując dusić cięciwą czy wydłubywać oczy strzałami. Będzie stał i strzelał, jak przystało na wsparcie. To samo tyczy się maga.

I jeszcze jedna nowinka. Pamiętacie beczki i skrzynie z przedmiotami, skarbami i pieniędzmi w DIABLO? I pamiętacie zapewne, że szczególnie beczki miały tam tendencje do samozapłonu i wybuchów, zwłaszcza te ostatniego z czwórki, bo jeśli i ten zginie, to nie pozostanie nic innego, stojące na drodze. Tu jest to samo. Ale prócz tych prostych przeszkód są i trudniejsze. W pomieszczeniach mamy barykady z mebli, na zewnątrz zaś zarośla i krzaluny, które po zdemolowaniu i wycięciu odsłaniają właściwą drogę. Wszystko jest OK. To tylko

kwestia przejścia. Można postać i pokombinować. Gorzej jest, jeśli za taką przeszkodą stoją łucznicy czy inne „siejące" jednostki. Wówczas nabierają rumieńców techniki partyzanckie, wykorzystywane i w innych aspektach życia codziennego, w rodzaju „a my żytem" albo „od tylca".

## Coś dla oka i ucha

Jeśli chodzi o scenerię – jest bajeczna. Choć wiem, że miłośnicy DIABLO się uśmiechną. Może nie ma rewelacji w stylu kropel deszczu w kałużach czy oparu bagiennego, ale jest Japonia. A właśnie o to chodzi! Zachwycają bambusowe zarośla, rośliny wodne, wspaniałe czerwone jesiony, przywodzące na myśl drzewka bonsai, no i kwitnące drzewa wiśniowe; z drugiej zaś strony doskonale odwzorowana architektura pałaców i świątyń, zakręcone gzymsy, nieskazitelnie suro-

*Tak więc, jak wyciął Bruce'owi Lee w kły, tak ten już nie wstał.*

we wnętrza, pełne mat, drobnych lakowych mebli, parawanów, a nade wszystko terakotowych posągów. Wszystko zaś skąpane w miękkim świetle, porównywalnym do świec czy lampionów. Dopełnieniem tych cukiereczków jest muzyka, o której już pisałem, rodem z serca Kraju Kwitnącej Wiśni, odgłosy i wygląd postaci. To bowiem, że chodzą w zbrojach samurajów czy kimonach, to pryszcz. One się również po japońsku poruszają! A nie kiwają jak starozakonni pod ścianą płaczu w Jerozolimie, co widzieliśmy w DIABLO. Może te gesty wyglądają nieco przesadnie i komiksowo, ale tak sobie właśnie wyobrażam feudalną Japonię. Kiedy porównywałem sobie obie gry, widząc uporządkowane, zagrabione alejki ogrodów, z regułą dwunastu kamieni, bambusowych i kamiennych mostków, doszedłem do wniosku, że chyba nie miałbym chęci znów wracać do chaotycznego, niezorganizowanego świata barbarzyńców w DIABLO.

I jeszcze jedno, no może dwa, spostrzeżenia. Gra jest krwawa. I to krwawa po japońsku. Zdarza się, że podczas walki odpadają ręce i głowy, a już plamy krwi i sterty wnętrzności to rzecz zwyczajna. I to również, myślę, jest zakorzenione głęboko we wschodniej tradycji, gdzie wróg musi czuć, że umiera, jak mawiał Jarema Wiśniowiecki, dusząc bunt chłopski, zwany potem powstaniem Chmielnickiego.

Na koniec niespodzianka. Nareszcie wbrew kretyńskiej, „nowej, świeckiej" tradycji amerykańskiej ktoś zrobił grę, w której głównych ról nie mogą kreować kobiety. I dobrze! Nie wyobrażam sobie bab samurajów :) Bez przesady. Panowie z Click Entertaiment – nie skwasiliście! I za to Was kocham.

TOD dostępny jest również jako multiplayer oraz sieciówka po LAN-ie, byle tylko mieć coś szybszego niż 56-kilowe połączenie ze światem i nasze turystyczne wyprawy można prowadzić już w większym tłumie. Grafika wyświetlana jest w rozdzielczości 800x600, a jak na świeży produkt gra nie ma wielkich wymagań sprzętowych.

## Podsumowanie

Być może wydam się kontrowersyjny, ale wsadzę kij w mrowisko i powiem – THRONE OF DARKNESS podoba mi się bardziej niż DIABLO 2 (nawet razem z jego dodatkiem). Przede wszystkim dlatego, że oparta jest na realiach. Trudniej zrobić coś rozpoznawalnego i przystającego do pierwowzoru, niż wymyślać niestworzone pierdoły, dowolnie modelując swą fantazję. Po drugie, lepsza jest już sama konwencja. Postacie, mimo rysunkowego wyglądu, są bardzo realne, a tło jest kwintesencją Orientu na ekranie. Masz wrażenie, że wszystko tak właśnie powinno wyglądać. Nie dość tego – że gdzieś już to widziałeś! Może kiedy patrzyłeś na filiżankę, lakową tacę, wachlarz czy... któryś z filmów mistrza Kurosawy. Panowie, chapeau bas! Ta gra jest naprawdę doskonała! O czym żegnając się tradycyjnym „Sajonara", upewnia wszystkich...

*Karalusio*

*Oczywiście, wielu historyków do dziś zadaje sobie pytanie, jak to było możliwe ; po prostu Mistrz Kurosawa urodził się pod Nowym Targiem, co było jego słodką tajemnicą*

### Wybrana filmografia Cesarza Snów:

| | | |
|---|---|---|
| 1943 | **Legendy judo** *(Sugata Sanchiro)* | |
| 1944 | **Najpiękniejsza** (Ichiban Ustsukushiku) | |
| 1948 | **Pijany Anio** (Yoidore Tenshi) | |
| 1948 | **Rashomon** Oscar dla najlepszego filmu zagranicznego (1951), Grand Prix na MFF w Wenecji (1951), Lew Lwów dla najlepszego z filmów dotychczas nagrodzonych Grand Prix na MFF w Wenecji (1982) | |
| 1952 | **Piętno śmierci** *(Ikiru)* | |
| 1954 | **Siedmiu samurajów** *(Shichinin–no Samurai)* | |
| 1957 | **Tron we krwi** *(Kumunosu–jo)* | |
| 1958 | **Ukryta forteca** *(Kakushi Toride No San Akunin)* Srebrny Niedźwiedź i Nagroda Fipresci na MFF w Berlinie (1959) | |
| 1961 | **Straż przyboczna** *(Yojimbo)* | |
| 1962 | **Sanjuro – Samuraj znikąd** *(Tsubaki Sanjuro)* | |
| 1965 | **Rudobrody** *(Akahige)* | |
| 1975 | **Dersu Uzala** | |
| 1980 | **Sobowtór** *(Kagemusha)* Grand Prix na MFF w Cannes (1980) | |
| 1980 | **Ran** | |

Legendy Judo

Siedmiu Samurajów

Straż przyboczna

ocena **9/10**

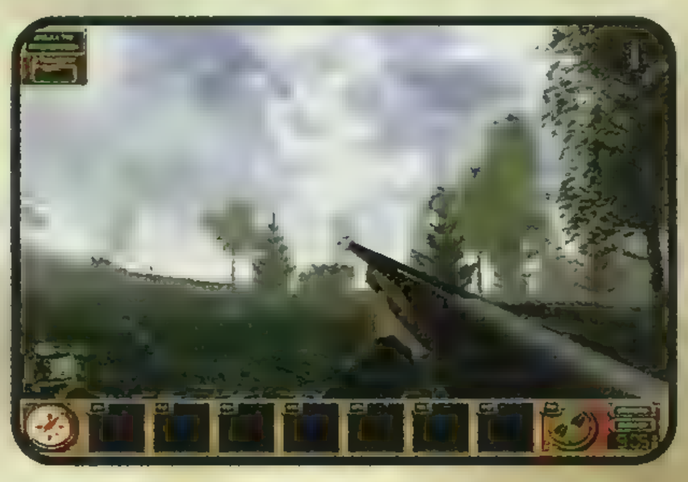
wydawca **Sierra**
**www.sierrastudios.com/games/throneofdarkness**
dystrybutor pl **Play-It**
**www.playit.com.pl**
termin wydania pl **Jest**
pc win 95-Me 2k **Pentium II 266, 64 MB RAM**

# Cabela's Ultimate Deer Hunt

Strasznie szkoda mi jeleni. Gdyby policzyć, ile ich padło trupem na ekranach naszych komputerów... Na szczęście CABELA'S ULTIMATE DEER HUNT to tylko gra. Żadnemu zwierzakowi nic złego się nie dzieje. Zresztą, tu nie tylko one są naszym celem.

## Polowanie

Mamy dwa tryby: Quick Hunt i Mission Hunt. W tym pierwszym sami ustalamy zasady, miejsce polowania, warunki pogodowe itd. W drugim dostajemy do wykonania misje. Zwykle proste, np. podczas sezonu na kaczki trzeba upolować dwie takowe. W obydwu trybach mamy możliwość wyboru jednego z trzech poziomów trudności. Poza tym, na początku nic nie stoi na przeszkodzie, aby postrzelać sobie ćwiczebnie do tarczy.



Uważaj! Ty polujesz na jelenie...

... a w domu przyprawiają ci rogi

Przy doborze ekwipunku na polowanie trzeba wziąć pod uwagę takie czynniki, jak: teren, warunki pogodowe, rodzaj zwierzyny itd. W zależności od tego musimy wyposażyć się w odpowiedni strój, broń (strzelby, łuki itd.) i amunicją. Do tego dochodzi lornetka (zwykle z dużym zoomem), olejek, narzędzia zwabiające zwierzynę, radio itd. Z mniej przydatnych rzeczy jest np. aparat fotograficzny, który umożliwi zapisanie zdjęć z gry na dysku! Poza tym warto wziąć maskowanie – wtedy spokojnie siedzimy w ukryciu i czekamy na zwierzynę. Jeśli natomiast nie znamy się na sprzęcie, to możliwe jest zlecenie tego doboru komputerowi.

## Wyposażenie

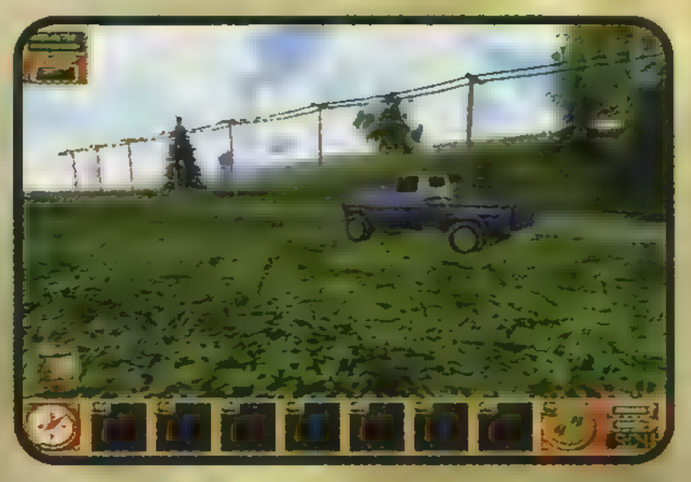
## Postrzelajmy trochę

Otoczenie jest bardzo ładne. Realistycznie wyglądają nie tylko drzewa, ale nawet i trawa – widać, jak porusza się na wietrze! W grze występują różne warunki pogodowe. Wspaniale odczuwa się burzę czy deszcz. Polować można zarówno podczas dnia, jak i nocą. Zwierzęta również zostały wykonane bardzo realistycznie. Z przyjemności ogląda się je hasające po łące czy pijące wodę ze strumyka.

Okolicę oglądamy okiem pierwszej lub trzeciej osoby, strzelamy jednak zawsze w trybie FPP. Radarem można sprawdzać, czy w pobliżu nie ma jakichś zwierząt. Na cel naprowadzi każdy ślad, np. zrzucone poroże. Radar wykryje je i dokładnie pokaże, gdzie jest cel. Dzięki temu urządzeniu otrzymamy też różne wskazówki, żeby np. pójść nad wodę, bo jest dopiero poranek, albo znaleźć mniej zalesione, bardziej rozjaśnione miejsce. Przydatnym urządzeniem jest radio, używane do zapoznawania się z prognozą pogody czy wezwania pomocy.

**„Okolicę oglądamy okiem pierwszej lub trzeciej osoby, strzelamy jednak zawsze w trybie FPP"**

Jeśli się ustrzeli zwierzynę, to trzeba ją zabrać – w przeciwnym wypadku lecą punkty karne. Te ostatnie możemy otrzymać także za nieprzestrzeganie innych zasad – np. za strzelanie po zmroku zostaniemy od razu odprawieni do domu! Jeśli jest noc i nie otrzymaliśmy pozwolenia na zabijanie, to trzeba rozbić namiot i przekimać, aż się rozjaśni. Kiedy natrafimy na zwierzynę, zachowujmy się ostrożnie, bo można ją spłoszyć. Celowanie jest realistyczne – ręka się szybko męczy i zaczyna latać. Nie wystarczy ustawić celownika prosto na zwierza. Trzeba jeszcze uwzględnić takie czynniki jak wiatr czy rozrzut broni. Na dodatek należy uważać na wskaźniki w lewym górny rogu ekranu, które określają nasz stan. Po grze możemy poruszać się nie tylko pieszo, ale także i samochodem oraz motorem czterokołowym. Niestety, uderzenie nimi w drzewo nie powoduje żadnych zniszczeń. Warto dodać, że podczas gry spotkać możemy także innych myśliwych i trochę z nimi pokonkurować.



## Zakończenie

Muszę przyznać, że do CABELA'S ULTIMATE DEER HUNT usiadłem z przekonaniem, że będzie to kiepska gra. Ale nie! Jest bardzo realistyczna, bardzo wciągająca, świetna do ćwiczenia cierpliwości – o tak, czasem długo trzeba się naczekać, aby ustrzelić zwierzynę. Zdecydowanie polecam wszystkim wielbicielom polowań!

**Murmur**

ocena **6/10**

wydawca **Activision Value**

**www.cabelas.com**

dystrybutor pl **Nieznany**

**www.**

termin wydania pl **Nieznany**

pc win 95-Me **Pentium 200, 32 MB RAM**

# The Mystery of the Druids

Na ziemiach Brytów i Celtów starożytny zakon druidów rozwiązano jeszcze za czasów rzymskich. Era Wodnika wraz z modą na New Age przynosi obecnie falę powrotów do dawnych wierzeń. Powstają też gry na temat wyobrażeń o domniemanych rytuałach i celebrze. I taki właśnie produkt proponuje firma CDV Software.

## Kanwa

W roku 1000 n.e. stojący wobec widma ostatecznej zagłady zakon druidów w geście rozpaczy postanawia odprawić pewien krwawy rytuał, by jego moce przetrwały dla następnych pokoleń. Morderczy obrządek na piątce niemowląt kończy się też śmiercią wielu kapłanów, ale kiedyś w przyszłości podobny zestaw biegłych czynności przywróci moc do świetności. I oto te czasy właśnie nadeszły.

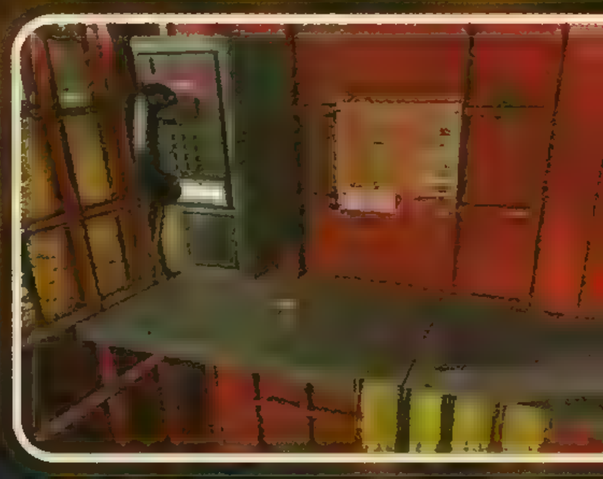
Bohaterem gry jej jest detektyw Brent Halligan ze Scotland Yardu. W ramach schedy po koledze z wydziału zabójstw dostaje do rozwiązania sprawę. Jest ona cokolwiek zawikłana, a dotyczy serii morderstw nękających stolicę dumnego Albionu. Wprawdzie zbrodniarz został już złapany i osądzony, ale po wykonaniu wyroku okazało się, że... zabójstwa nie ustały! A więc ów ojciec dzieciom i przykładny mąż, powieszony w zaciszu celi śmierci, był niewinny! Ups!

Detektyw Brent Halligan nie należy do pedantów. Bałagan, jakim

**„...cofnąć się w czasie do lat, kiedy druidzi biegali po świecie, chlastając złotymi sierpami jemiołę”**

się otacza, przywodzi na myśl biblijny chaos – początek wszechrzeczy. Nie jest lubiany, a jego nieprzystosowanie do otoczenia weszło już nawet w przysłowie. I ta właśnie fajtłapa i pierdoła zostaje desygnowana, by w razie niepowodzenia świecić oczami przed przełożonymi. Halligan ma właściwie tylko dwie zalety. Pierwszą jego mocną stroną są komputery (szczytem było, jak dokonał włamska do prywatnego komputera księcia Karola). Ta druga przydatna cecha to nieustępliwość. Równorzędną Brentowi bohaterką gry jest antropolog dr Turner, wykształcona tu i tam oraz niezwykle oczytana blondyna.

Oboje powyżsi dochodzą do wniosku, że morderstwa związane są z jakimś tajemniczym obrządkiem. I słusznie. Wszystkie tropy prowadzą do ekscentrycznego milionera o nazwisku Sinclair. Okazuje się, że aby zapobiec powrotowi mrocznego kultu, nasi bohaterowie muszą cofnąć się w czasie – do lat, kiedy druidzi biegali po świecie, chlastając złotymi sierpami jemiołę i czarowali za pomocą runów. Więcej nic nie powiem.



## Teraz ponarzekam

Jak widać, gra jest typową przygodówką. Nie będę więc truł na temat mechanizmów, tylko trochę ponarzekam. O ile temat jest fantastyczny i godny uwagi, to wykonanie, oględnie mówiąc, takie sobie. Gotowe prerenderowane tło jest jeszcze do zniesienia, jednak kanciaste niby–3D postacie i ich kwadratowe, sztywne ruchy po prostu denerwują. Wszystko jest nijakie i sztuczne. Nawet rozdzielczość 800x600 uszłaby pewnie w tłoku, gdyby nie powyższe mankamenty.

Inna sprawa z muzyką – ta jest wyrazista i oddaje klimat przygody. Poza tym nagrana w Dolby Surround, stanowi wartość samą w sobie. Niedociągnięcia graficzne rekompensują choć po części dialogi. Inteligentnie (to znaczy nie za pomocą onomatopei) przemawia w grze ponad dwadzieścia osób. Twórcy naprawdę się wysilili, nagrywając ponad pięć godzin dialogów.

W sumie, nie wiem, jak ustosunkować się do tego produktu, bo ile scenariusz jest wart świeczki, to strona graficzna, a więc wygląd, już dość smętnie

powiewa. Chyba warto pograć, choć nie wiem, czy na pewno chciałbym tę grę kupić.

*Karalusio*

ocena **5/10**

wydawca **CDV Software**

www.cdv.de

dystrybutor pl **Nieznany**

www.

termin wydania pl **Nieznany**

pc win 95-Me **Pentium 200, 64 MB RAM**

© CDV SOFTWARE

# Survival
## the Ultimate Challenge

Jest to gra RPG z elementami strategii. Tuż po jej uruchomieniu naszym oczom ukazuje się kiepskiej jakości film, z którego dowiadujemy się dokładnie, o co w niej tak właściwie chodzi. Otóż grupka ludzi miała wypadek.

Ich samolot rozbił się, a oni tylko cudem przeżyli. W rezultacie trafili na zupełnie nieznaną sobie wyspę. Trzeba będzie pomóc im tam przetrwać.

Drużyna zwiedza więc kolejne części odkrywanego lądu, po drodze tocząc walki z napotkanymi zwierzętami (są to typowi przedstawiciele tego typu miejsc: węże, goryle i cała masa innych im podobnych). Nasi rozbitkowie muszą przygotować sobie schronienie, zrobić narzędzia, ubrania (np. z ze zwierzęcej skóry), upolować coś na obiad i robić mnóstwo innych rzeczy, którymi na co dzień zajmują się ludzie, wylądowawszy na bezludnej wyspie (na pewno znacie takich wielu :)

Niestety, rozgrywka jest strasznie nudna. Brak tu czegoś, dzięki czemu chce się brnąć do przodu i przeżywać kolejne przygody. SURVIVAL THE ULTIMATE CHALLENGE to gra po prostu nieciekawa. A skoro już jesteśmy przy wadach, to warto zaznaczyć, że jej twórcy nie dopracowali interfejsu. Jest niewygodny i sprawia sporo problemów. Grafika też jest nie najlepsza. Postacie wyglądają brzydko, a wyspa dzieli się na dwie części: zalesioną i niezalesioną. Żadna z nich nie prezentuje się zbyt atrakcyjnie.

**„Brak tu czegoś, dzięki czemu chce się brnąć do przodu i przeżywać kolejne przygody"**

O ile sam pomysł na grę, w której trzeba pomóc przetrwać grupie rozbitków, już całkiem dobry, to wykonanie jest gorsze niż złe. Cały ten produkt sprawia wrażenie niedorobionego. Szkoda, że twórcy zawalili sprawę. Chociaż z drugiej strony, nie ma nad czym ubolewać. Na rynku dostępnych jest tyle dobrych gier, że

***Nawet na bezludnej wyspie trzeba zadbać o ognisko... choćby domowe***

można się nimi zająć i spokojnie zapomnieć o SURVIVAL THE ULTIMATE CHALLENGE.

*Quentin*

ocena **4/10**

wydawca **Activision**
**www.activisionvalue.com**
dystrybutor pl **Nieznany**
**www.**
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium 200, 32 MB RAM**

# Toon Car
## kreskówkowa jazda

Nowa gra dla młodszych graczy – wyścigi samochodzików, które przypominają pojazdy znane z komiksów bądź telewizyjnych kreskówek. Wątek fabularny jest tu bardzo słabo rozwinięty, ale i nie ma się czemu dziwić, przecież to nie przygodówka. Do naszej dyspozycji oddano 9 tras (plus lustrzane odbicie każdej z nich), ulokowanych w przeróżnych zakątkach kuli ziemskiej, a także kosmosu. Aby móc ścigać się na danym torze, trzeba go wpierw odblokować, zwyciężając na tych już dostępnych.

Do wyboru dostajemy kilka podstawowych opcji zabawy, takich jak trening, wyścig czy mistrzostwa. Wybierając którąś z nich, przechodzimy do dalszych menu, a tam decydujemy się na postać kierowcy oraz jego wehikuł. Bohaterów jest 14, natomiast samochodów 10, przy czym nie wszystkie dostępne od początku (procedura ich zdobywania jest analogiczna jak wypadku tras). W trakcie wyścigu znajdujemy porozrzucane skrzynki z niespodziankami, które ułatwiają uzyskanie zwycięstwa. A wśród nich: kilka odmian torped, przyspieszenie (turbo) czy też zestaw naprawczy.

**„9 tras (...) w przeróżnych zakątkach kuli ziemskiej, a także kosmosu"**

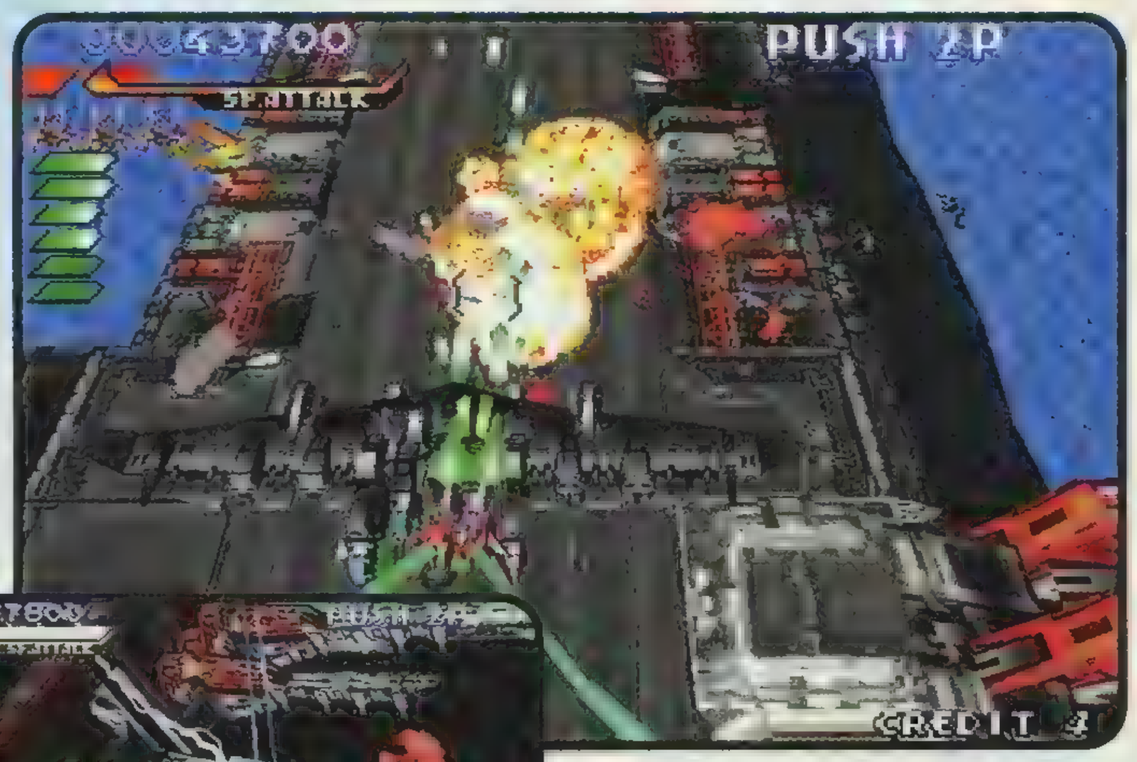
TOON CAR jest grą stosunkowo dynamiczną – najbardziej kojarzy mi się z ROLLCAGE'EM, który mimo upływu czasu nadal prezentuje świetny poziom. Szybkie tory oraz porozrzucane po trasie bonusy to pomysł ciekawy, ale zarazem oklepany, stosowany przez wielu producentów gier komputerowych. Jako że TOON CAR bezsprzecznie skierowany jest do młodych graczy, to, moim zdaniem, element walki w trakcie wyścigów powinien zostać pominięty. Od strony graficznej nie spotkamy się z żadnymi nadzwyczajnymi efektami, a wszystkim modelom 3D (trasy, postacie, pojazdy) jakby brakuje kilkunastu wielokątów. Osobiście uważam, iż lepszym wyborem jest STUNT GP (SS'91), gra oferująca naszym pociechom znacznie lepszą zabawę. Za kupnem TOON CAR przemawia jednak niska cena (niespełna 20 złotych) oraz brak podobnych pozycji na rynku. No i jest to zabawa bardziej ambitna niż wpatrywanie się w TV.

*Valpurgius*

ocena **5/10**

wydawca **revistronic**
**www.**
dystrybutor pl **Topware**
**www.tooncar.topware.pl**
termin wydania pl **Jest**
pc win 95-Me, 2k **Pentium 166MMX, 32 MB RAM**

# Ray Storm



Strzelaninki, w których lecimy jakimś pojazdzikiem i dziesiątkujemy wrogów, to jeden z najstarszych gatunków growych. Niestety, przetrwały już tylko na automatach i konsolach. Moim zdaniem jednak, wkrótce sytuacja zmieni się za sprawą tej konwersji.

## Twardy ząb czasu

Niestety, RAY STORM na PC jest mocno opóźniony w stosunku do swej wersji PSX-owej i nie wygląda już tak atrakcyjnie. Modele pojazdów i otoczenie zbudowano tu z niewielkiej liczby wielokątów,. więc jest kanciasto. Wychodzi to zwłaszcza przy zbliżeniach. Efekty (eksplozje, lasery, pociski itp.) też nie wzbudzą już zachwytu. Cóż, jeśli chodzi o oprawę wizualną, czas dokonał strasznych rzeczy. Na szczęście, sama rozgrywka pozostała miodna.

## Czym? I gdzie?

Do wyboru mamy dwa pojazdy, różniące się uzbrojeniem i siłą rażenia. Pierwszy szybki i zwrotny, lecz za to słaby. Siła wzrasta mu powoli, wprost przeciwnie niż u jego „brata bliźniaka". Ten z kolei od początku ma większą siłę, lecz zarazem jest wolniejszy. Pojazdy różnią się także rodzajem pocisków, więc trzeba przyjąć odpowiednią im taktykę.

Do przejścia jest sporo poziomów, oczywiście trzeba też pamiętać o tych kilku ukrytych. Na płycie zmieściły się dwie wersje gry. Arcade – klasyczna, automatowa, i druga – Extra. Różnice są jednak czysto kosmetyczne. W tej pierwszej jest nieco mniej przeciwników i są oni nieco inni.

**„Japończycy mają istnego fioła na punkcie setek tysięcy obiektów, które zostawiają za sobą piękne smugi światła"**

## I rayem po ryju!

Głównym atutem RAY STORMU jest walka. Tu non stop coś się dzieje! Masa pocisków, eksplozje i hordy przeciwników to jest właśnie to. Trzeba zauważyć, że Japończycy mają istnego fioła na punkcie setek tysięcy obiektów, które zostawiają za sobą piękne smugi światła. Moment, gdy całe pole widzenia jest „zajęte" przez pociski, to jest coś. A najlepsze, że to wszystko da się ominąć – jeśli się ma sprawne palce i refleks.

Kiedy RAY STORM został wydany na PlayStation, został okrzyknięty jedną z najlepszych strzelaninek. Niestety, teraz nie mogę przyznać mu wysokiej noty. Po prostu to, co kiedyś było znakomitą grą, teraz jest tylko dobrą.

***Konsolite***

ocena **5/10**

wydawca **Taito/Cyberfront** ●
**www.cyberfront.com** ●
dystrybutor pl **Nieznany** ●
www. ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium 166, 32 MB RAM** ●

# Matchbox Emergency Patrol

Jak wskazuje sam tytuł, w niniejszej grze patrolujemy matchboxami ulice niewielkiego miasteczka. Niesiemy ludziom pomoc w charakterze policjanta, strażaka lub lekarza. Łapiemy bandytów, gasimy pożary i ratujemy poszkodowanych – ogólnie, zapewniamy ład i porządek w „Matchboxowie". Zaczynamy z losowo wybranym pojazdem. Jeśli jednak komputerowy wybór nam nie „pasi", zawsze możemy wjechać do odpowiedniej bazy i go zmienić.

Jak w to się gra? Otóż otrzymujemy od przemiłej pani z centrali zgłoszenia o różnorakich wypadkach, kradzieżach itp. i niezwłocznie musimy się udać na miejsce zdarzenia. Włączamy więc syrenę, która pełni też rolę swoistego dopalacza, i pędzimy co koń wyskoczy (kierunek wskazuje zielona strzałka). Dojeżdżamy do celu, oglądamy krótką animację o wykonaniu zadania i otrzymujemy nowe polecenie. Gdy wypełnimy już wszystkie dostępne misje (jakieś 10 minut gry), dostajemy nieco inny wehikuł i hasamy po miasteczku od nowa. I tak cały Boży dzień kręcimy się w kółko.

Jak byłem mały, lubiłem czasem cisnąć moim resoraczkiem po podłodze i oglądać, jak wyżej wymieniony (tzn. resoraczek) rozbija się wśród innych samochodzików, siejąc wśród nich spustoszenie. W MEP jazda po mieście wygląda bardzo podobnie. Pędzimy do celu i nie zważamy na przeszkody, gdyż drobne stratujemy, a od większych odbijemy się bez żadnego uszczerbku na lakierze. To co, że sprzed kół uciekają rozhisteryzowani przechodnie i 10 samochodów po naszym przejeździe jest „out of order". Trudno – ważne, że dopięliśmy swego. Nasz matchbox jest niezniszczalny, przebija się przez miasto jak taran, a nawet może śmigać pod wodą niczym łódź podwodna. Rozumiem, że gra jest skierowana przede wszystkim do młodszego pokolenia, ale odrobina realizmu na pewno by jej nie zaszkodziła. Nie najlepiej jest też z samym wykonaniem – grafika nieco przestarzała, mało szczegółowa, pojazdy zachowują się bardzo nienaturalnie. Całkiem dobry pomysł został potraktowany zbyt płytko i gra już po kilku minutach zaczyna się nudzić.

***MacIotsen***

ocena **3/10**

wydawca **Mattel** ●
**www.mattelinteractive.com** ●
dystrybutor pl **Nieznany** ●
www. ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium 166, 32 MB RAM** ●

# Paris–Dakar Rally

## z Francji do Afryki

To zadziwiające, że słynny rajd Paryż–Dakar aż tak długo czekał na swą komputerową adaptację. Lukę tę zapełnia właśnie firma Acclaim, zapraszając wszystkich komputerowych szoferów do zmagań na bezdrożach pustyni, gdzie przygody mogą być nie gorsze od tych, które przeżyli Staś i Nel. Niestety, już po godzinie zabawy w PARIS–DAKAR RALLY da-

*Nie jest ważne, ile śladów za sobą zostawimy – byle do wodopoju!*

*Senegalski busz słynie z pięknych kobiet – atakują znienacka i skutecznie*

je się odczuć, jak daleko mu do takich hitów jak np. COLIN McRAE RALLY 2 (SS'87). Fakt ten nie powinien zresztą dziwić, jeśli pamięta się wcześniejsze dokona-

*Dobra baza to podstawa nadbudowy*

***„zabawa w prowadzenie samochodu, czasami rażąca monotonią"***

nia wydawnicze Acclaimu. Teraz firma ta oferuje nam nieskomplikowaną zabawę z pojazdami mechanicznymi. Jako że ostatnimi czasy nie jesteśmy rozpieszczani takimi grami, warto przyjrzeć się bliżej temu produktowi.

### Miraże bez oaz

Od razu widać, że mamy tu do czynienia z nastawieniem mniej realistycznym a bardziej zręcznościowym. Tryby Time Attack i Arcade Mode zapewniają szybką rozgrywkę, a dodatkową motywacją do ponownego pokonywania tras stanowią pojazdy, które można sobie odblokować w miarę uzyskiwania lepszych rezultatów. Za niewątpliwy plus należy uznać szeroki wachlarz dostępnych maszyn. Można wybierać pomiędzy pojazdami z czterech klas: 4x4 drive, motorbike, buggy i quad. Jest to ze strony autorów lekkie naciągniecie w stosunku do prawdziwego rajdu, ale niewątpliwie uatrakcyjnia grę.

### Piasek

Niczym szczególnym nie ujmuje grafika. Dlatego nie mogłem znaleźć żadnego wyjaśnia dla stosunkowo wysokich wymagań sprzętowych. Zresztą, nawet na rekomendowanej konfiguracji, czyli PIII 600 i 256 MB RAM, gra potrafiła miejscami chrupać. Warto nadmienić, że P–DR ma spore problemy z obsługą Voodoo 3 (o słabszych kartach w ogóle zapomnijcie), która współpracuje z nią dopiero na systemie Windows 2000 (zgroza!).

Jednak mimo wszystko PARIS–DAKAR RALLY nie jest grą złą. Zwłaszcza jeśli się zważy, jakim knotom przychodzi nam czasem stawić czoła. Czekając na kolejne wielkie wyzwania, żyjemy wspomnieniami w czasie jazdy muzyki, którą najprościej będzie nazwać lekkim, orientalnym techno.

*I coś takiego chrupie na Voodoo3, PIII 600 i 256 MB RAM!*

Esencje zabawy stanowi tryb Campaign, czyli rajd, na który składają się etapy różnorodne terenowo. Zadziwiające, że tu również mocniejsze pojazdy są zrazu zablokowane. Nie jest to zabawne, bo jeśli ktoś chciałby właśnie w tym trybie zaczynać, to co to za przyjemność ciągnąć się w ogonie? Campaign, jak i cała gra, nie rzuca na kolana. Ot, taka sobie zabawa w prowadzenie samochodu – czasami rażąca monotonią krajobrazów, mało dynamiczna, z doskwierającym brakiem rywalizacji z innymi kierowcami. Fajnie za to słucha się sławnych tytułów. Na razie warto spędzić kilka wieczorów w afrykańskich plenerach.

*Rif*

### duch przygody

**26 grudnia 1978 roku urzeczywistniło się marzenie Francuza, Thierr'ego Sabine'a, by zorganizować rajd wiodący przez afrykańskie pustkowia. Tegoż to dnia 170 uczestników wyruszyło w liczącą 10 tys. kilometrów podróż na Czarny Ląd. Taki był początek pierwszego ze słynnych rajdów Paryż–Dakar, który od tej pory na zakończenie każdego roku przyciąga kierowców i elektryzuje fanów motoryzacji. Mało który rajd może pochwalić się tak niesamowitymi atrakcjami i jak mało który stanowi poligon dla producentów maszyn. Niestety, mimo nowoczesnej techniki na kartach jego historii zapisało się wiele czarnych kart. To, a także wiele problemów, jak np. zmieniająca się sytuacja polityczna i protesty ekologów, nie odstrasza organizatorów i zapaleńców ekstremalnych zmagań na pustyni. 28 grudnia prestiżowa karawana wyruszy do 24 już rajdu Paryż–Dakar.**

ocena **5/10**

wydawca **Acclaim Entertainment**
**www.dakar-rally-game.com**
dystrybutor pl **Nieznany**
**www.**
termin wydan a pl **Nieznany**
pc win 95-Me 2k **Pentium II 450, 128 MB RAM**

# Battle Race 3D

## nowy Wipeout?

Był WIPEOUT, MEGARACE, DETHKARZ – wszystko dobre gry. Ale po nich nastąpiła przerażająca cisza. Producenci futurystycznych wyścigów najwyraźniej nie przykładają się do pracy, gdyż mimo upływu lat wymienione tytuły wciąż należą do ścisłej czołówki. I BATTLE RACE 3D na pewno jej nie zagrozi

### Wybory

Zanim przystąpicie do tej gry, proponuję wejść w opcje i włączyć możliwość sterowania w pionie. Bo bez tego można dostać szału – komputer zdecydowanie nie nadaje się do prowadzenia tych maszyn! Dobrze jest również ustawić klawisze po swojemu, bo standardowy schemat jest bardzo niewygodny.

Mamy tu kilka całkiem ciekawie wyglądających postaci, które różnią się kilkoma cechami: pochodzeniem, rasą, wiekiem, wzrostem. Osobiście jednak nie odczułem, aby miało to jakiś znaczący wpływ na rozgrywkę. Następnie do wyboru są statki. Jak przystało na futurystyczne wyścigi, mają one dosyć kosmiczne kształty i kilka różniących je cech. Każdy z nich możemy wyposażyć w dodatkowe lasery, osłony, lepsze silniki itd. Oczywiście, na to wszystko trzeba zarobić podczas wyścigów (wystarczy zająć dobrą pozycję :)

### 3, 2, 1 – Go!

Zanim wystartujemy, dobrze jest odbyć praktykę, czyli po prostu polatać sobie po torach. Następnie można już przejść do wyścigu. Jeśli mamy włączoną taką opcję, to najpierw przejdziemy przez kwalifikacje i dopiero potem przystąpimy do samej walki. Odliczanie i ruszamy.

Już po pierwszym zakręcie można powiedzieć: „kurde, jakie to mało sterowne draństwo!". Nawet zmiana statku niewiele daje. Gra taka po prostu jest. Sterowanie jest dosyć wolne, natomiast prędkość niesamowicie duża. Dużo czasu zajęło mi nauczenie się takiego prowadzenia pojazdu, aby nie wpadać co chwila na ścianę. Kiedy już to opanowałem, zapragnąłem postrzelać. Szok! Chyba pierwszy raz w życiu nie miałem z tego żadnej przyjemności! Nie było też radochy z ucieczki przez przeciwnikami, ponieważ ich pociski w ogóle mnie nie dosięgały.

Ogolnie, trasy nie są zbyt długie i ukończenie ich to przeważnie pięć okrążeń. Masa zakrętów, dziur, w które trzeba trafić, jakiś śmiesznych, obniżających się i podnoszących sufitów itd. Oczywiście, na trasach są przyspieszacze i możemy korzystać z robotów naprawczych (jeśli takowe posiadamy). Jednym słowem – żadnej rewelacji. Na szczęście jest jeszcze multiplayer. Ale nikt z moich znajomych nie odważył się w to grać. Bo BATTLE RACE 3D po prostu w ogóle nie wciąga!

### Piszczy i mryga

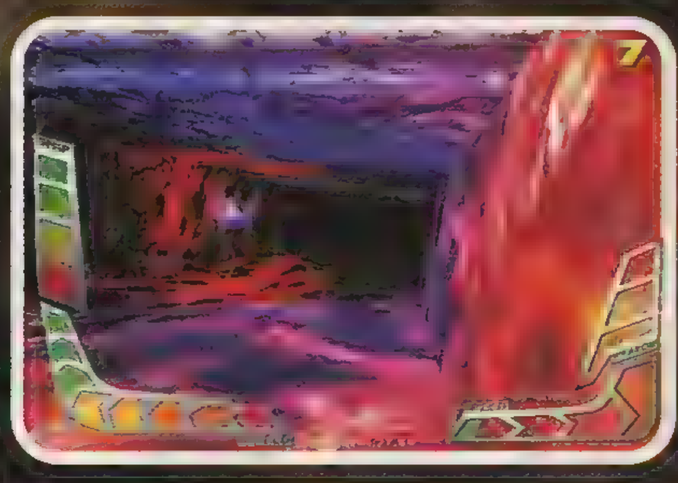
O stronie dźwiękowej też nie mogę wyrazić się dobrze. Te odgłosy są po prostu żałosne! W tle jakieś szumy, które mają być chyba odgłosami silników. Do tego totalnie mieszające się ze sobą komentarze – nawet nie dam sobie ręki uciąć, czy związane z wyścigiem. Totalnie nic nie można zrozumieć! Poza tym broń – ja rozumiem, są tłumiki i takie tam, ale jeśli przelatuje obok mnie rakieta, to chyba powinienem coś usłyszeć? Z grafiką, można powiedzieć, jest trochę lepiej. Jednak poza kilkoma teksturami nie ma co podziwiać. No, może jeszcze od biedy da się popatrzeć na te statki, jednak i tak widzieliśmy już ładniejsze.

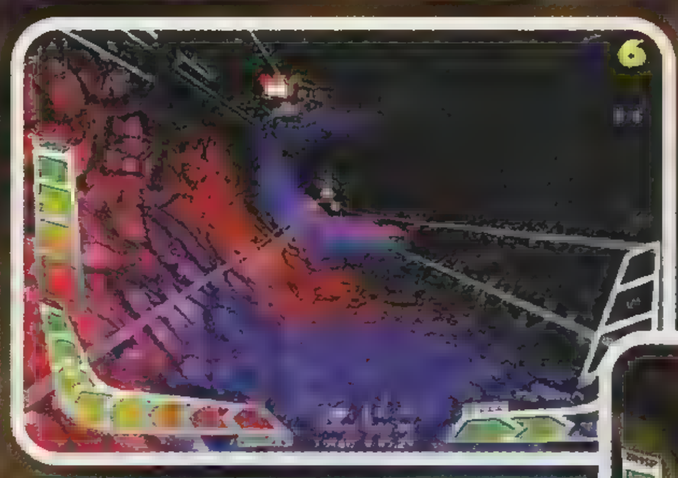
Reasumując, muszę stwierdzić, że najbardziej w tej grze podobała mi się muzyka. Oraz intro. Co prawda, jest bardzo marnej jakości, zupełnie jakby ktoś nagrywał je kamerą w kinie, ale przynajmniej ma fajny klimat, a tego reszta gry zdecydowanie nie posiada :( Muszę być obiektywny, więc nie zachęcam do kupna tego produktu, jeśli w ogole pojawi się on na naszym rynku. Ta gra nie wnosi nic, nie pozwala się rozerwać i ogólnie jest do... do niczego :)

*Murmur*

*Tak, dobrze widzicie! Te tekstury w ogóle do siebie nie pasują!*

*„Kiedy już opanowałem sterowanie, zapragnąłem postrzelać. Szok! Chyba pierwszy raz w życiu nie miałem z tego żadnej przyjemności!"*





*Pewnie grafik uznał, że przy szybkiej jeździe i tak nikt nie zauważy :)*

ocena 3/10

wydawca **Blackstar/Soft Enterprises** ●

dystrybutor pl **Nieznany** ●

**www.** ●

termin wydania pl **Nieznany** ●

pc win 95-Me **Pentium II 400, 64 MB RAM** ●

# Squad Battle Vietnam

Dzieciaki z bronią w ręku to w Indochinach do dziś obrazek nader powszechny

Kolejne dzieło Johna Tillera to kontynuacja wcześniejszych dokonań tego autora schematu (np. 1776 – patrz NSS'80). Tury, heksy i dwuwymiarowa plansza – hardcore'owi stratedzy znają to doskonale. Tylko temat znacznie bardziej atrakcyjny. Odtworzono tu taktyczne starcia z ciekawszych operacji i bitew wojny w Wietnamie. Mamy więc ofensywę Tet, oblężenie Khe Sanh czy znaną z filmu pod tym samym tytułem bitwę o Hamburger Hill. Chociaż SQUAD BATTLE: VIETNAM miała to być gra poświecona przede wszystkim oddziałom piechoty morskiej, znajdziemy tu nie tylko marines, ale także „zwykłe" oddziały US Army oraz czołgi, helikoptery (m.in. Huey i Cobra) i ciężkie wsparcie artyleryjskie. Po drugiej stronie zaś partyzanci Vietcongu i regularna armia Wietnamu Północnego – od lekkich jednostek rozpoznawczych po szturmowe oddziały saperów. Gra zawiera 70 scenariuszy, rozgrywających się na 25 mapach. Wielkość zaangażowanych sił jest bardzo różna – od pojedynczej drużyny aż po cały batalion wraz ze wsparciem.

**Drużyna otoczona dżunglą musi posuwać się ostrożnie**

## Logistyka i łowy

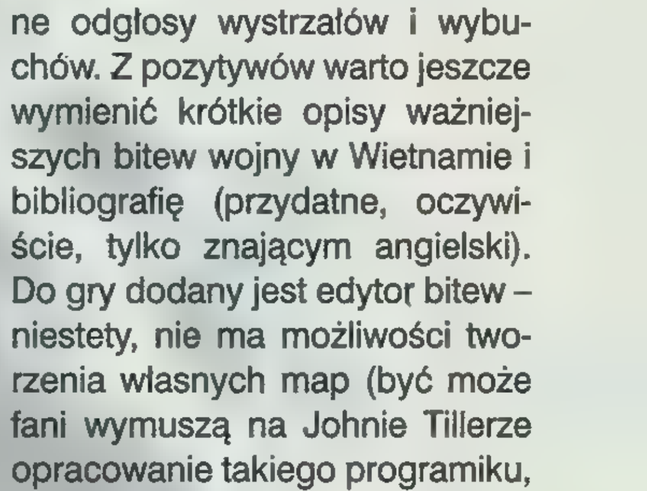
SQV to typowa komputerowa „planszówka", rozgrywana w turach na mapie podzielonej na heksagonalne pola. Kontynuuje myśl zaczętą w serii BATTLEGROUND firmy Talonsoft i doskonaloną przez HPS Simulations w takich tytułach jak 1776 czy seria PANZER CAMPAIGNS. Ale tym razem skala starć jest znacznie mniejsza, zgodnie z naturą szarpanych, chaotycznych walk w Wietnamie. Pojedyncze pole na mapie reprezentuje zaledwie 40 metrów terenu, a tura obejmuje 5 minut. Podstawową jednostką na planszy jest drużyna piechoty. Oprócz tego znajdziemy tu też pojedyncze żetony dowódców, pojazdów (czołgi, amfibie, transportery), helikopterów czy obsługi ciężkiego sprzętu (np. bazooki, działa bezodrzutowego czy miotacza ognia). Co ciekawe, uzbrojenie nie jest przypisane na stałe do konkretnego żołnierza. Sprzęt pozostawiony przez zabitych może zostać podniesiony przez pozostałych członków z drużyny. Podobnie ekwipunek wroga.

## Proza walki

Walka jest tu trochę przygnębiająca. Oddziały muszą posuwać się powoli i ostrożnie. Brak czujności karany jest natychmiast celną serią zza krzaków. Z tego powodu walki mogą wydawać się chaotyczne, a zaangażowane jednostki często zalegają pod ogniem, co czyni je nieprzydatnymi do jakiegokolwiek manewru. Jednakże za tym bitewnym chaosem ukryta jest pewna logika. O ile wyniki ostrzału pojedynczych drużyn mogą wydawać się przypadkowe, właściwą taktyką jest zmasowanie ognia całego plutonu czy kompanii na pozycji wroga. Zwycięstwo osiąga się poprzez przygniecenie przeciwnika ogniem i szturm następujący dopiero po tym. Należy bardzo uważać, żeby nie wydawać polecenia assault, gdy przeciwnik nie został wcześniej odpowiednio zmiękczony ogniem (stan jednostki pinned lub najlepiej demoralized).

**„skala walk jest zgodna z naturą szarpanych, chaotycznych starć w Wietnamie"**

**Turówka na heksach – nic, czego by hardcore'owi stratedzy nie znali**



## 2D z lotu ptaka

Pod względem audiowizualnym program wygląda, niestety, miejscami dość siermiężnie. Na ekranie bitwy widzimy wyłącznie widok 2D z lotu ptaka. Mapa i żetony są dość przejrzyste (choć nie najpiękniejsze), lecz na tym koniec – zero filmów i skąpa oprawa muzyczna. Z drugiej strony, na plus należy zaliczyć nieźle zrobione odgłosy wystrzałów i wybuchów. Z pozytywów warto jeszcze wymienić krótkie opisy ważniejszych bitew wojny w Wietnamie i bibliografię (przydatne, oczywiście, tylko znającym angielski). Do gry dodany jest edytor bitew – niestety, nie ma możliwości tworzenia własnych map (być może fani wymuszą na Johnie Tillerze opracowanie takiego programiku, będzie go można wtedy ściągnąć z Netu). Możliwa jest rozgrywka po sieci (IPX lub TCP/IP) za pośrednictwem modemu lub kabla. Da się do tego użyć również poczty elektronicznej (Pbem). W sieci gracze nie muszą walczyć przeciw sobie, lecz także wspólnie po jednej stronie.

*Pejotl*

ocena **6/10**

wydawca **HPS 2001**
**www.hpssims.com**
dystrybutor pl **Nieznany**
[redacted]
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me, 2k **Pentium 200, 64 MB RAM**

# Original War

## po polsku

Zwykle fabuły w RTS–ach ograne są aż do bólu. A to jacyś kosmici na jakiejś planecie, a to jakaś tajna militarna organizacja gdzieś tam... Nudą wieje na kilometr. Trochę inne podejście do tematu oferuje nam ORIGINAL WAR.

Przede wszystkim ważną informacją dla gracza jest, że według twórców tej gry w XXI wieku nadal istnieje Związek Radziecki. A oto właśnie na Syberii znaleziono urządzenie, dzięki któremu można podróżować w czasie. Amerykanie nazwali je EON, a Rosjanie CZAPA. Jakoś w tym samym czasie wydało się też, że w tym niegościnnym kraju występują złoża nowego, niezwykle energetycznego surowca. Minerał ten ochrzczono Syberytem. Aby zapewnić sobie stały dostęp do jego złoża, Amerykanie wysłali w przeszłość grupę specjalną. Miała ona przenieść część zasobów Syberytu na Alaskę. Do podróży wykorzystano oczywiście EON. Jednak machina ta nie jest precyzyjna i potrafi porozrzucać przenoszone rzeczy na przestrzeni kilku lat. Ale największą niespodzianką dla Amerykanów okazało się to, że tam, gdzie wysyłają swoich szpionów, są już... Rosjanie!

### Maczugą czy gnatem?

ORIGINAL WAR przenosi nas na ideologiczno–militarne pole walki między USA i ZSRR, którym jest... świat sprzed 2 milionów lat! Dwie armie ścierają się tu z użyciem nowoczesnej technologii pośród dziewiczych lasów trzeciorzędu. Ciekawe jest podejście do tzw. czynnika ludzkiego. Taktyka w stylu „koszary, duuuużo luda i zmasowany atak" odpada, bo machiną czasu przerzucono tylko niewiele osób i każda strata bardzo utrudnia rozgrywkę. Każdy nasz „ludź" opisany jest pewnymi wartościami (umiejętności bojowe albo mechanika). Każda rozgrywka to zdobywanie punktów doświadczenia, które potem można rozdzielić pomiędzy kwalifikacje.

Poza tym jednak, reszta już jak w normalnym RTS–ie. Należy budować konstrukcje militarne, wydobywać surowce oraz tworzyć pojazdy bojowe i wysyłać je w bój. Do tych czynności potrzebni są ludzie. W każdym budynku powinni być przedstawiciele określonej specjalizacji (mechanik, naukowiec, inżynier), każdy pojazd musi być obsługiwany przez człowieka. Dlatego w pewnym momencie gra staje się naprawdę trudna – po prostu brakuje ludzi. Umożliwiono nam rozgrywkę obiema stronami konfliktu, zaznaczając jednak, że gra stroną radziecką jest trudniejsza. Osobiście nie zauważyłem jednak jakoś bardziej wyśrubowanej trudności.

> *„Dwie armie ścierają się z użyciem nowoczesnej technologii pośród dziewiczych lasów trzeciorzędu"*

### Prikrasny jazyk

Urodą to ta gra nie grzeszy. Widok na pole działania został wykonany w rzucie izometrycznym. 1/4 okna została przeznaczone na ikony komend oraz status naszych ludzi i jednostek. Szczególnie szpetne są pojawiające się okienka z twarzami mówiących postaci. Wyglądają, jakby zostały wyjęte ze starych przygodówek (mimika nie pasuje do tego, co postać rzecze). Cała gra została spolszczona. I to kolejny problem. Tłumaczenie podpisów jednostek oraz tekstów jest jeszcze niezłe, ale jeśli chodzi o warstwę dźwiękową, to się nie popisano. Głosy postaci brzmią sztucznie i nie wyrażają żadnych emocji. Rosjanie mówią jakąś mieszanką rosyjskiego i polskiego, co na końcu daje bardzo żenujące efekty. Dlaczego gry w Polsce nie są lokalizowane tak, jak to było zrobione z GIANTS: OBYWATEL KABUTO? Przecież tam spolszczenie jest idealne!

### Extra cena

Ogólnie ORIGINAL WAR jest jednak dosyć ciekawą grą. Nie ma szablonowej fabuły, poziom trudności i po 15 misji na każdą ze stron zapewnia sporo rozrywki. Ale najważniejsze jest, że gra będzie kosztować zaledwie 30 złotych! Za te pieniądze można wytrzymać kiepskie głosy w dialogach. Zastanawia mnie tylko jeszcze jedno. Dlaczego zawsze przeciwnikiem USA musi być Związek Radziecki? Jak się muszą czuć Rosjanie, grając w gry, w których wypacza się ich język i wyzywa od wrogów?

***Leviathan***

ocena **6/10**

wydawca **Virgin Interactive**
**www.virgininteractive.com**
dystrybutor pl **CD Project**
**www.cdprojekt.com.pl**
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium 200, 64 MB RAM**

# F/A-18 Precision Strike Fighter

KOREA. Tak najkrócej można określić tę grę. Choć 90% programu jest z 1997, a resztę stanowi lekko poprawiona grafika, dla mniej wymagających może być to interesująca propozycja, lokująca się między łatwym JANE'S F/A–18 a trudnym F/A–18E SUPERHORNET. Dziwne jest już to, że po 4 latach od wydania nagle postanowiono zrobić facelifting KOREI. Może autorzy liczą na sklerozę graczy i dlatego nawet nie pokusili się o zmianę menu, nie mówiąc już o jakiejkolwiek poprawie odwzorowania terenu czy uszczegółowieniu obiektów?

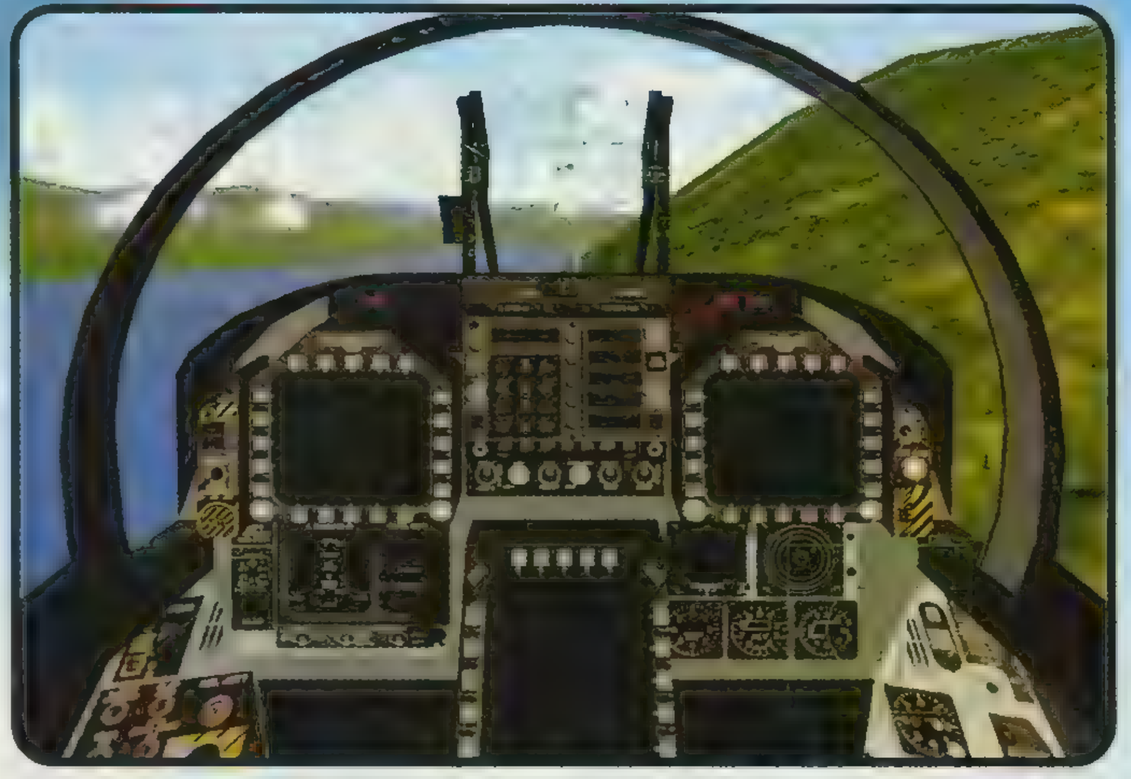
## Co nowego? :-/

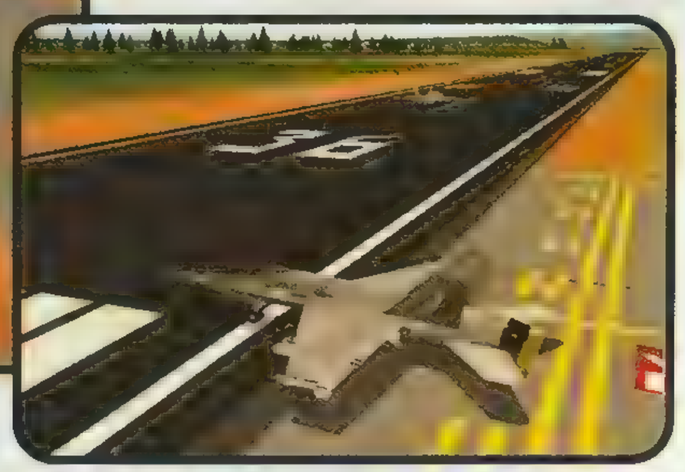
Mamy tu F–18C. Tak, chodzi o poprzednią wersję Horneta (obecnie do użytku wchodzi F/A–18E). Weteranowi KOREI z pewnością już na sam widok menu serce zabije żwawiej, a w czasie lotu to może już w ogóle dostać palpitacji :-))) Po kiepawym intrze pojawia się dobrze znane menu. Ładowanie gry trwa tyle, co przełączenie rozdzielczości w Windzie :-) Zmiany stają się dostrzegalne dopiero w misjach. Wokół kłębią się ładne chmurki, a wszelkie dymy i wybuchy jak na dzisiejsze standardy są poprawne. Gra wykorzystuje OpenGL, więc nie ma problemów z obsługą akceleratorów.

## Dobre wyważenie

Dobry symulator to taki, który łatwo nawiązuje kontakt z symulotnikiem. F/A–18 PSF jako „wnuczek" KOREI zachował jej klimat. I to jego główna zaleta. Ma świetnie wyważone proporcje pomiędzy realizmem modelu lotu i awioniki (elektroniki pokładowej) a prostotą obsługi. Jako jeden z niewielu już obecnie nie oferuje przełączania przycisków w kokpicie za pomocą myszki. Wszystko załatwiają względnie proste skróty klawiaturowe. Tryby pracy radaru są podporządkowane praktyce. Awionika ma tu służyć graczowi, a nie być tylko „sztuką dla sztuki". Maszyna „miękko" i przyjemnie reaguje na stery, jednak w niewielkim stopniu ześlizguje się przy kładzeniu na skrzydło. Edytor jest żywcem wzięty z KOREI. Na kompakcie zebrano wiele z krążących po Sieci misji. Zachował się też ten sam fenomenalny moduł treningowy, gdzie wszystko jest konkretnie i fachowo wyjaśnione przez lektora. Wykład ilustrują filmy wideo oraz rysunki i niektórzy twierdzą, że tę grę warto kupić choćby tylko dla tego elementu.

**„Weteranowi KOREI z pewnością już na sam widok menu serce zabije żwawiej, a w czasie lotu to może już w ogóle dostać palpitacji :-)))"**





**Co to znaczy F/A**

Pierwsza litera(y) pochodzi od rodzaju maszyny. B oznacza bombowiec, F – myśliwiec, A – szturmowiec, C – transportowiec. Litery można łączyć. Jest też R – rozpoznanie i E – walka elektroniczna. Y oznacza prototyp, zaś X to samolot eksperymentalny. Są też wyjątki. F–117 nie jest myśliwcem, a szturmowcem. Podobnie ma się sprawa z F–111 i starym F–105.

## New edge design :)))

Na tym przykładzie można od razu powiedzieć, co w symulatorach lotu najbardziej poszło do przodu: wygląd ziemi. PSF prezentuje kanciaste góry, pokryte dobrej jakości, żywą kolorystycznie, lecz szalenie monotonną teksturą. Na tym tle pojedyncze drzewa. Spotkanie z nimi nie ma żadnych konsekwencji, zaś wylądować można nawet w lesie! Jeśli już autorzy idą na łatwiznę, to niech zwiększą liczbę tych drzew pięciokrotnie! Nie zajęłoby to dużo czasu. Sprzęt by to udźwignął, za to wygląd ziemi polepszyłby się też pięciokrotnie. Niektóre obiekty z bliska odstają szczegółowością, jednak wszystkie posiadają najważniejsze detale. Ciekawostką jest możliwość zrzucenia taktycznej głowicy nuklearnej. Grzybol jest ładny, a kanciasty ;-)))

Dźwięk świetny, bo jak prawie cała reszta żywcem wzięty z KOREI, ale w tym wypadku to akurat dobrze. Nie wszystkie wydawane obecnie gry mają komunikaty nagrywane z realistycznym trzaskiem, który nie zagłusza przekazu.

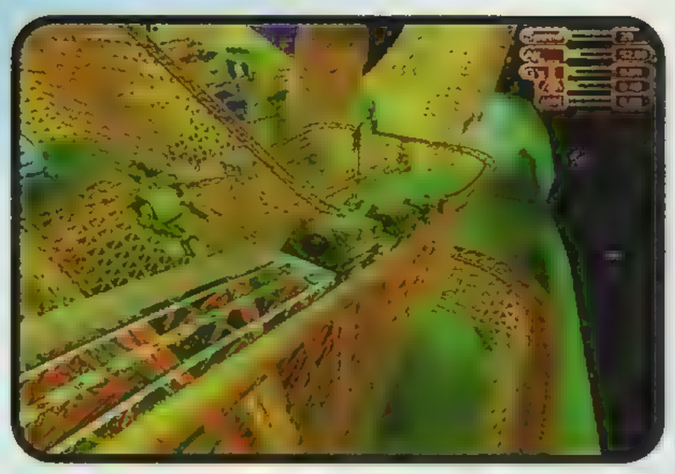
## Finals

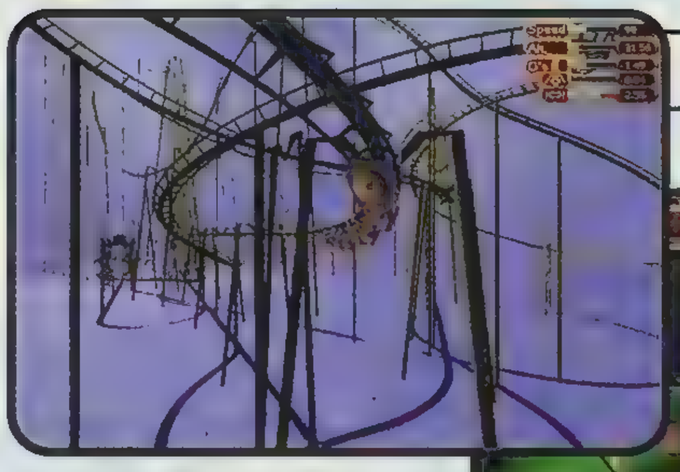
W ostatnich czasach brak już oszałamiających rewolucji graficznych, więc dobre programy starzeją się wolno. Na tyle wolno, że opisywana tu gra może być atrakcyjną propozycją dla spragnionych lekkich utrudnień w symulatorach i dysponujących słabszym sprzętem. F/A–18 PSF to gra „z duszą", którą to duszę trudno dojrzeć w niektórych nowszych produkcjach. Do miejscami lekko kanciastej grafiki można się zaś przyzwyczaić. O tym, czy warto kupić ten symulator, zadecyduje cena. Dla mnie wartością graniczną byłoby 30 zł.

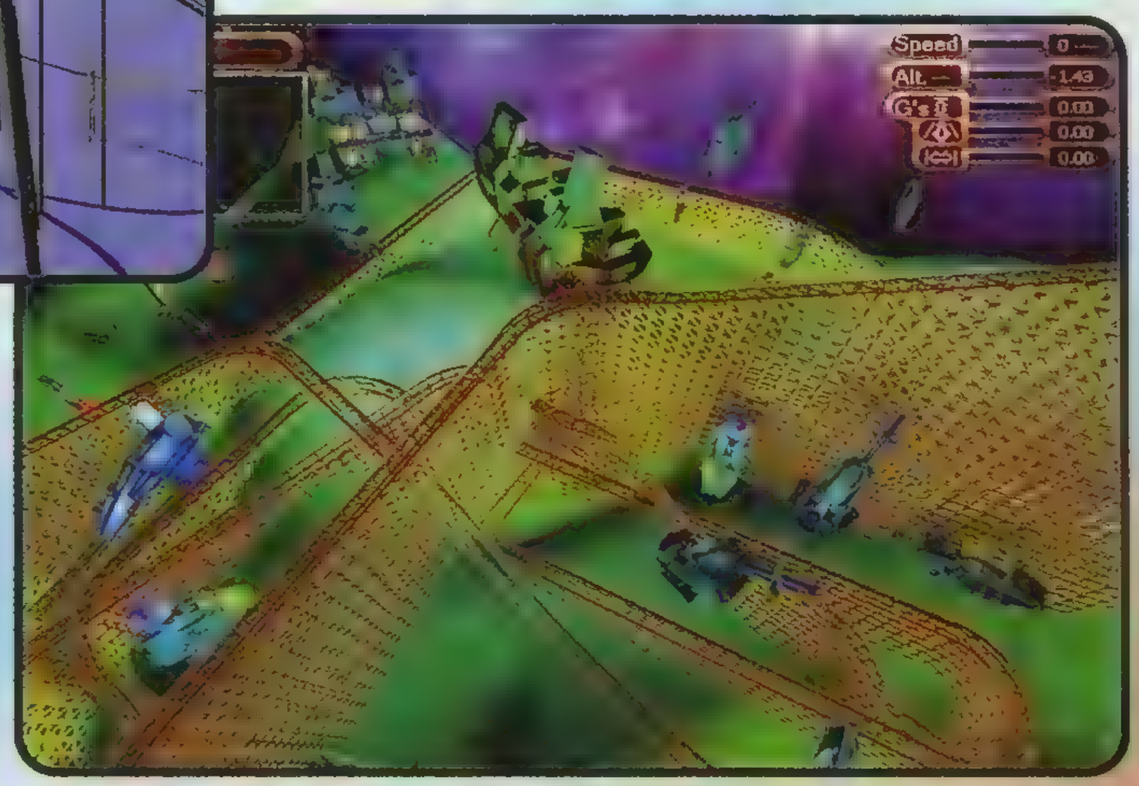
*Gunman*

ocena **4/10**

wydawca **Graphic Simulations**
**www.graphism.com**
dystrybutor pl **Nieznany**
**www.**
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium 233, 64 MB RAM**







**Kosmicznie, obco i... nudno! Niby dużo gadżetów, ale wszystkie jakieś takie smętne i nie robią wrażenia.**

# Ultimate Ride

Rollercoaster. Chluba i największa atrakcja każdego parku rozrywki. Także wszystkich Disneylandów. Nic dziwnego, iż dział komputerowy giganta spod znaku Uszastej Myszy zamówił w firmie Gigawatt Studios stosowny program. Ta gra to symulator rollercoastera oraz narzędzie do projektowania jego nowych torów. I tylko tyle – żadnych dodatkowych atrakcji: klaunów spacerujących po alejkach (alejek też nie ma), kas biletowych, żadnego zarządzania finansami (te są nieograniczone – brak jakiejkolwiek waluty) i innych tego rodzaju drobiazgów, które by odwracały uwagę od właściwej zabawy.

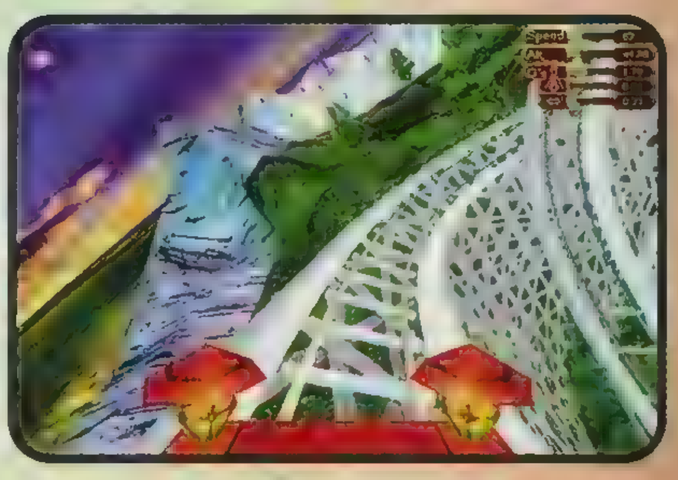
Dzięki ULTIMATE RIDE da się zaprojektować dowolny tor – byle tylko wyobraźni starczyło. Rollercoaster można postawić w jednym z czterech miejsc: w górach, grocie, na asteroidzie oraz wewnątrz gigantycznej kostki. Tworzenie projektu jest stosunkowo proste, odbywa się przy pomocy kilku przycisków do wyznaczania przebiegu trasy (przód, prawo/lewo), modyfikacji układu torów (podjazd/zjazd, skręt wokół własnej osi) czy też dobudowania pętli i beczek. Po zaprojektowaniu toru można ustawić w jego pobliżu kilkanaście pozycji dodatkowych: smoki, balony, domki, roboty – rodzaj całej tej menażerii zależy od wybranego świata (do dyspozycji zabawki kosmiczne, średniowieczne oraz stylizowane na XIX wiek), choć oczywiście elementy każdego z nich można łączyć.

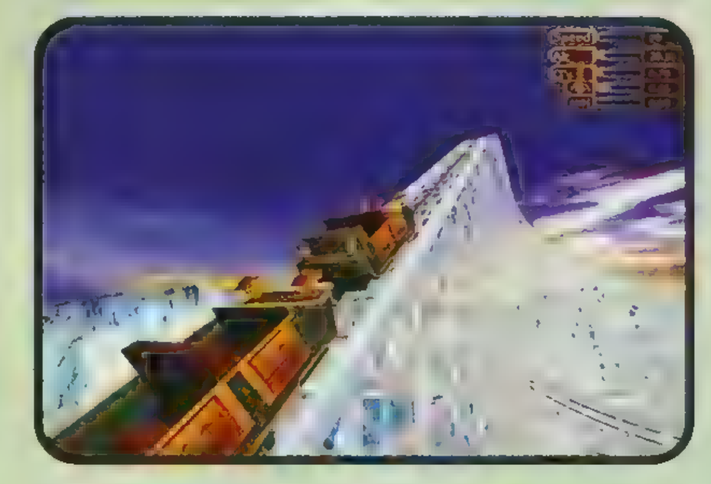
Po zaprojektowaniu kolejki – czas na przejażdżkę. Wsiadamy do wagonika, naciskamy „Start" i jedziemy. Możemy się przełączać pomiędzy czterema kamerami (FPP, TPP, dynamiczna zewnętrzna oraz swobodna). Oprawa graficzna – no cóż, jest poprawna, ale tchu w piersiach nie zapiera. Nie da się ukryć, że doznań wynikających z jazdy kolejką zasymulować się nie da. I nie pomogą wyświetlane w rogu ekranu informacje o szybkości i przyspieszeniu, które działa w kilku płaszczyznach (dochodzi do 10g).

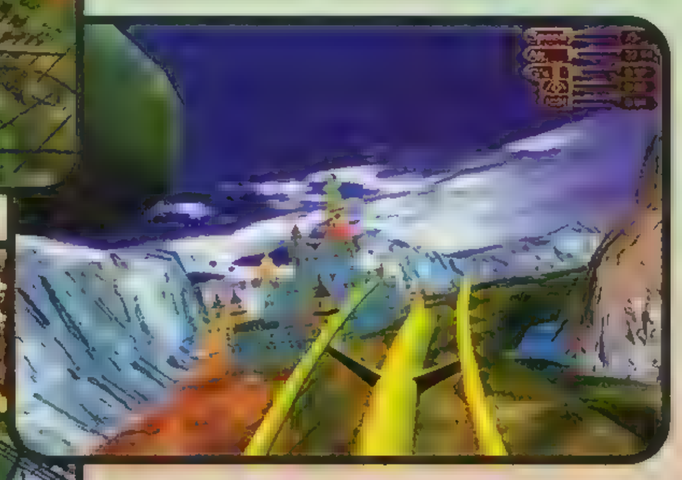
Internet? Musi być? No jasne, że musi! W końcu, trzeba jakoś się tymi supercoasterami pochwalić. Po zalogowaniu się na firmowej stronie możemy opublikować swoje projekty, jak też ściągnąć wypociny innych użytkowników (w chwili kiedy pisałem tę recenzję, dostępnych było ponad 600 różnych torów). Każdą pracę da się ocenić, a autorzy najlepszych otrzymają tytuł „Rollergod".

**„Nie da się ukryć, że doznań wynikających z jazdy kolejką zasymulować się nie da"**

Z oceną ULTIMATE RIDE jest pewien problem. Owszem, na początku to całkiem fajna gra (o ile można taki program jeszcze nazwać „grą"), oferująca spore możliwości. Jednak po pewnym czasie (i to wcale nie takim długim) człowiek zaczyna się przy niej nudzić. Tylko trzy dostępne rodzaje terenu, ograniczona liczba elementów dodatkowych (tzn. jest ich sporo, ale fajnych mało). Poza tym brakuje mi tu możliwości tworzenia tuneli, jezior itp. atrakcji. Nasz rollercoaster może jeździć tylko po tradycyjnym torze, a przecież w parkach rozrywki pełno jest chociażby takich kłód płynących po niby-rzekach i wpadających pod wodospady... Nie twierdzę, że projektowanie rollercoasterów jako takich (a zwłaszcza korzystanie z nich) jest zajęciem nudnym. Jasne że to fascynujące! Ale na żywo. W wydaniu komputerowym robi się jednak z tego program podobny do jakiegoś uproszczonego CAD–a. I nawet najbardziej wyrafinowane tory zaczynają wyglądać podobnie. Owszem, jest i druga strona medalu – zawsze możemy wejść w tryb „Imagineering" i zmierzyć się z zaprogramowanymi wytycznymi. Jeśli ktoś lubi taką drobiazgową dłubaninę – czemu nie, pewnie będzie się dobrze bawił. Dla mnie to raczej niezbyt fascynujące.







**Podwieszane wagoniki to największy bajer gry. Chwilami można niemal dotknąć nogami powierzchni wody...**

*Pooh*

ocena **6/10**

wydawca **Disney Interactive** ●
**www.ultimateridegame.com** ●
dystrybutor pl **Nieznany** ●
**www.** ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium II 333, 64 MB RAM** ●

**Rosja atakuje! Ale nie, nie musicie chować się po schronach! Bo to nie zapowiedź wojny, tylko wiadomość dla graczy. Opisywana tu produkcja firmy Nikita jest kolejną pozycją, która pokazuje światu, iż we wschodniej części Europy też potrafią robić gry.**

Rosyjska grupa Nikita nie jest może zbyt szeroko znana poza granicami swego kraju, ale na własnym podwórku zbiera same laury. A trzeba wiedzieć, że wyprodukowała już ponad 60 gier! Jej ulokowany w kosmicznej scenerii PARKAN IMPERIAL CHRONICLES przez pół roku utrzymywał się na topie list przebojów w Rosji. O tej popularności zdecydowała zapewne tematyka gry: podróże i walki kosmiczne, handlowanie i zakładanie baz na obcych planetach. Innymi słowy – był to produkt wpasowujący się w tradycję takich hitów jak ELITE czy PRIVATEER (SS'9). A dodatkowo jeszcze projektanci uwzględnili elementy akcji i RPG rodem z SYSTEM SHOCK (SS'19)! Jak to wszystko udało się zmieścić w jednym programie? Zadziwiające! Co więcej, z tych jakże różnych elementów zbudowano niezwykle wciągającą symulację, która naprawdę może zadowolić wielu. A wszak przy takim wymieszaniu gatunków nie jest to proste – zwykle produkt dla wszystkich ostatecznie nie trafia do nikogo. Następna gra z członem PARKAN w tytule ogranicza się tylko do misji naziemnych, jest więc dziełem nieco mniej ambitnym, ale wcale nie znaczy to, że przeciętnym.

## „pół na pół – walka i z zarządzanie planetarnymi instalacjami"

## Nastrój

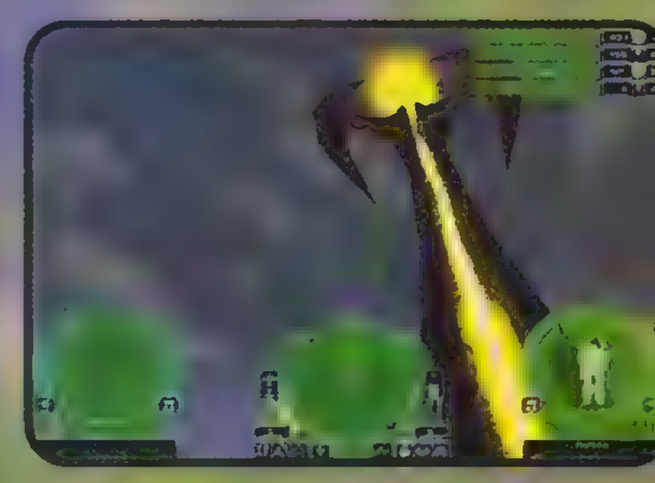
PARKAN IRON STRATEGY to nie tyle kontynuacja historii okrętu Parkan, co cała poboczna gra. Mamy tu jedną kampanię i dwie misje pojedyncze oraz specjalny tryb rozgrywki wieloosobowej przez Internet. A zamiast przestrzeni kosmicznej będziemy teraz eksplorować powierzchnię planet. Są one połączone systemem teleportów, które zostały zbudowane przez tajemniczą rasę „Architektów". Jako kapitan krążownika Parkan (niech Was nie zmyli ta nazwa – to nie jest już ten sam statek, co we wcześniejszej grze!) dostajemy przeróżne zadania. Najczęściej składa się na nie pół na pół – walka i z zarządzanie planetarnymi instalacjami.

Na uznanie zasługuje bardzo konsekwentnie trzymany klimat gry. O ile roboty są może zbyt cukierkowe (na tyle, że przypominają przerośnięte zabawki), to już wygląd powierzchni planet jest całkiem przekonujący. Co prawda, nie napotkamy zbyt wielu obiektów, ale rośliny i zwierzęta są świetne. Gdy przyglądamy się otoczeniu: ginącym we mgle wzgórzom, dziwacznie zabarwionej glebie czy pędzącym po niebie purpurowym chmurom, nie sposób nie poczuć przez moment, iż faktycznie jesteśmy na jakiejś obcej planecie. Chwil takich nie będzie jednak zbyt dużo, gdyż PIS to przede wszystkim gra akcji. I to akcji zmasowanej. Aby jednak nie spowodować przesytu, kampanię podzielono na krótkie misje. Przed każdą z nich na ekranie widzimy wprowadzenie, zaznajamiające ze środkami własnymi oraz zagrożeniami i celami, które musimy osiągnąć. Bardzo dobrze dobrane zostały głosy – zarówno oficera z dowództwa, jak i komputera (ciepły głos kobiecy z nałożonym efektem „mechanicznej" dystorsji).

## Rozgrywka

Podobnie jak oryginalny PARKAN, tak i PIS wymaga bardzo elastycznego podejścia. Wymieszane są tu bowiem elementy FPP, RTS czy nawet gier typu RAINBOW SIX (NSS'72) czy OPERATION FLASHPOINT (SS'93). W misjach trzeba zarówno samodzielnie przemierzać powierzchnię obcych planet, bezpośrednio brać udział w walce, sterować produkcją zdobytych fabryk, jak też i kierować walką ze stanowiska dowodzenia.

Takie bogactwo zadań przekłada się na różnorodność trybów sterowania. Podstawa to oczywiście kierowanie własną postacią, na okazję akcji odzianą w odpowiednio gruby pancerz i uzbrojoną w cztery podstawowe zabawki: działko, laser, karabin plazmowy i rakietowe pociski kierowane. Cały czas widzimy przed sobą celownik, a więc z trafieniem wroga nie powinno być problemu. Przy walce na dłuższy dystans możemy użyć przybliżenia (zoom), a w nocy noktowizora. Poruszać się można w trybie FPP (widok przez wizjer hełmu) lub w jednym z czterech rodzajów TPP („zza pleców", a właściwie „przez ramię" bohatera).



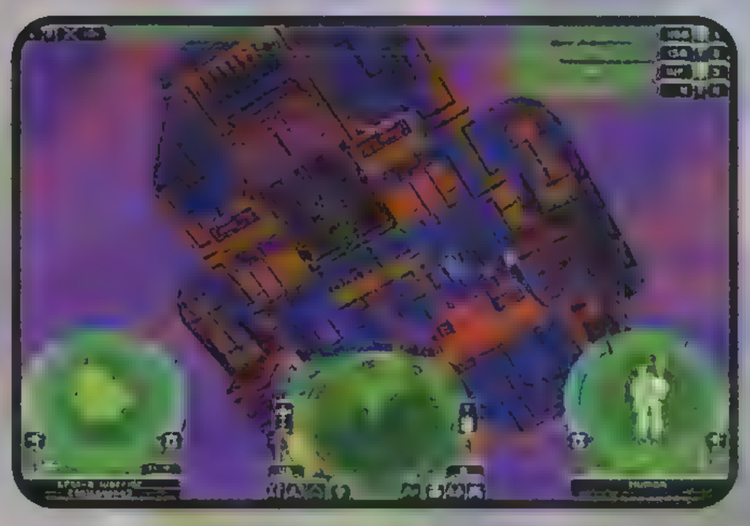
## Czy wystarczy palców?

Ruch własnej postaci to jeszcze nic. Gdy uda Ci się zwerbować porzucone roboty bojowe, tzw. warbo-

# Parkan
## Iron Strategy

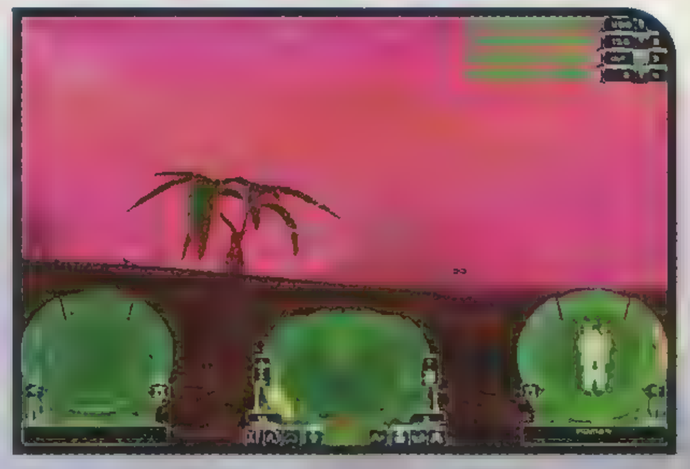
ty (niekiedy będziesz zaczynał już z takim wsparciem), możesz poczuć się dowódcą grupy. Co prawda, rozkazy wydawane warbotom nie są zbyt skomplikowane (np. atakuj cel,

idź za mną, szukaj i niszcz itp.), ale zignorowanie tego elementu na pewno nie doprowadzi do sukcesu. Dlatego czasem lepiej powstrzymać się od strzelania samemu i zaprowadzić porządek w niesfornej gromadce. Co ciekawe, do największych robotów można wsiąść samemu!



Kolejna rzecz to budynki. Żeby takowy opanować, należy znaleźć w nim centrum dowodzenia – resztę zrobi już komputer naszego skafandra. Budynki mogą być zdobywane także przez roboty. Żeby jednak wyprodukować nowe warboty, trzeba samemu iść do centrum dowodzenia fabryki i uruchomić produkcję. Nowe modele można projektować samemu, składając je z takich klocków jak napęd, wieża bojowa czy uzbrojenie. Przy okazji, gra uwzględnia to w walce – warbotowi można np. odstrzelić samą wieżyczkę, jedną nogę czy przednie koła.

Najciekawszą budowlą jest siedziba sztabu, tzw. bunkier (w grze występuje też jego ruchomy odpowiednik). Gdy wejdziesz do jego centrum dowodzenia, przechodzisz w jeszcze inny tryb sterowania – taki jak w RTS–ach (wyznaczasz robotom drogi ruchu, punkty obrony itp.). Stąd można wydawać polecenia wszystkim robotom i budynkom.



odpowiednie klawisze można opanować w godzinę.

### Młócka czy strategia?

Jak widać, możliwości są spore. Zdarzy Ci się wejść do stanowiska dowodzenia, polecić odległej fabryce wyprodukowanie robota latającego, przejść w jego tryb kierowania, doprowadzić w pobliże swojego stanowiska, załadować się do niego i polecieć w jakieś wcześniej niedostępne miejsce (np. za wodą lub górami). Brzmi skomplikowanie, ale w rzeczywistości już po przejściu tutoriala taka gra staje się czymś naturalnym. Dzięki takiej różnorodności gry, która w przeciwnym razie polegałaby tylko na celnym strzelaniu. Przy bliższym przyjrzeniu się, widać iż nie mamy tu do czynienia z typową młócką. W walce nasze roboty cały czas zmieniają położenie, starając się utrudnić trafienie wrogowi. Co więcej, ciężko uszkodzone będą raczej uciekały (żeby dokonać napraw w bazie) niż strzelały do ostatniej chwili. Na szczęście, w PIS nie ma bardzo dużych bitew, gdyż gra miała odtwarzać raczej szybkie starcia typu partyzanckiego. Możemy zauważyć to w trakcie misji, kiedy zdobyte budynki nie raz przejdą z rąk do rąk, a to, kto w danej chwili wygrywa, będzie trudne do ustalenia.

Bunkier udostępnia też latającą kamerę, przez którą możesz obserwować otoczenie, ale ma ona niewielki zasięg. Da się jednak włączyć bezpośrednie sterowanie dowolnym robotem (można kierować nim całym lub działać tylko w trybie strzelca pokładowego). Obsługa tych wszystkich opcji nie jest skomplikowana, a

Autorzy z grupy Nikita najwyraźniej nie przejmują się obecnymi klasyfikacjami i, zdawałoby się, ostro wyznaczonymi granicami gatunków. Połączenie FPP, RTS i gry taktycznej może być lekką rozrywką dla zaawansowanych graczy, a tych, którzy zaczęli i skończyli grową edukację na wyżynce w QUAKE'U, zachęci do sięgnięcia po bardziej urozmaicone produkty. Tym bardziej iż PARKAN IRON STRATEGY jest grą przewidzianą przede wszystkim chyba do trybu wieloosobowego (dla jednego gracza może być trochę za krótka), więc zamiast strzelanki czy RTS–u można zaproponować kolegom zabawę łączącą oba gatunki.

***Pejotl***

ocena **7/10**

wydawca **Nikita Ltd. 2001** ●
**www.nikitainteractive.com/parkan** ●
dystrybutor pl **CD Projekt** ●
**www. cdprojetk.pl** ●
termin wydania pl **Jest** ●
pc win 95-Me **Pentium 266, 64 MB RAM** ●

# Pokemon Project Studio

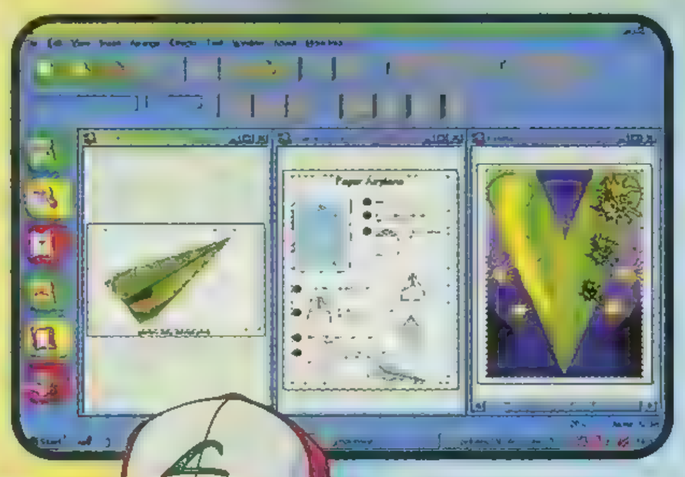
Exclusive

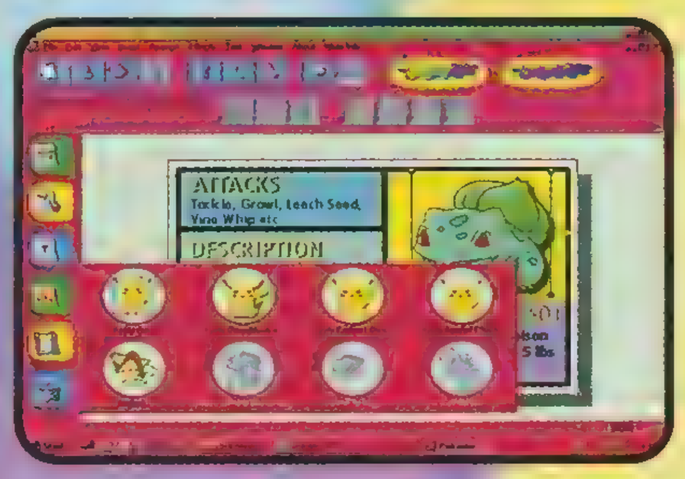
Ash Ketchum chce zostać Mistrzem Pokemon Wszechczasów. Spóźnia się jednak na spotkanie z profesorem Oakiem i w rezultacie dostaje mu się tylko jeden stworek – Pikachu. Oto w telegraficznym skrócie streszczenie podstaw superpopularnego wśród dzieci i starszych serialu telewizyjnego. Pokemony – różnej wielkości stworki o specjalnych zdolnościach – stały się tak znane i kochane, że na rynku pojawiło się mnóstwo produktów do nich nawiązujących. I nie mówię tu już tylko o maskotkach, piórnikach i kapciach, bo oto w moje ręce trafiło dzieło firmy The Learning Company, noszące nazwę POKEMON PROJECT STUDIO. W dwóch wersjach: czerwonej i niebieskiej.

**„...program do tworzenia ozdobnych kartek, kalendarzy, zaproszeń itp. drobiazgów"**

## Wszyscy mogą!

Jest to program, czy może lepiej programy, do tworzenia ozdobnych kartek, kalendarzy, zaproszeń itp. drobiazgów. Starszym czytelnikom przypomina nieco uproszczoną wersję QuarkXPressa, komputerowego narzędzia do profesjonalnego składu tekstu. Ale spoko! Spolszczona przez CD Projekt instrukcja potrafi rozwiać wszelkie wątpliwości i kłopoty. Produkt ten proponuje rewelacyjną zabawę i przyjemność z obdarowania znajomych tworami własnej fantazji. Począwszy od zrobienia projektu, poprzez nałożenie tła, tekstu zwykłego i nagłówków praktycznie na poczekaniu. Tak naprawdę zaś podejrzewam, że wszelkie druczki okolicznościowe są tu tylko produktami ubocznymi, bowiem prócz popularności samych pokemonów program bazuje również na zachłyśnięciu się modnymi od dłuższego czasu systemami karcianymi, a jedną z jego opcji jest projektowanie i wykonywanie takich właśnie kart.





## Na koniec

Gorąco polecam wszystkim pakiet POKEMON PROJECT STUDIO, przede wszystkim ze względu na zbliżające się święta. Można dzięki niemu przy świątecznym stole zaskoczyć rodzinę wizytówkami z choinką czy wysłać własnoręcznie wykonane kartki z życzeniami. Na koniec mały drobiazg – zacznijcie już męczyć rodziców o drukarkę. Po prostu bez niej nie będziecie mieć przyjemności dotknięcia własnej pracy.

***Karalusio***

## Na już

Wszelkie zaproszenia na przyjęcia urodzinowe, kalendarze, naklejki, plakaty, karty, wizerunki , tatuaże – oczywiście z wizerunkami najpopularniejszych chyba stworków świata – możemy tu produkować aż po dodanie linii, ramek i obrazków – wszystko jest na miejscu.

Do dyspozycji mamy zaoferowane biblioteki, z których można wybrać ponad 1000 gotowych do wykorzystania wizerunków. Prócz tego da się oczywiście wykorzystywać grafikę importowaną z dowolnych obrazków czy zdjęć z płyt CD, dyskietek, kamer cyfrowych czy skanerów, a w końcu i z Internetu.

ocena **8/10**

wydawca **The Learning Company**
**www.learnigco.com**
dystrybutor pl **CD Projeket**
**www.cdprojekt.pl**
termin wydania pl **Jest**
pc win 95-Me **Pentium 100, 16 MB RAM**

© NINTENDO Co. Ltd.

# Magic and Mayhem 2
## The Art of Magic

Naruszona została granica między życiem a śmiercią. Na świecie pojawia się coraz więcej czarnych magów. Brakuje tych dobrych. Ty masz w sobie moc sprawczą, więc musisz pomóc Dobru. Taka jest idea MAGIC & MAYHEM 2: THE ART OF MAGIC.

Klaps, rozpoczynający tę grę, uderza w niewielkiej wiosce pośród lasów. Tam właśnie mieszka młody człowiek, który pewnego pięknego dnia dowiaduje się, że tak jak jego siostra, tak i on ma magiczny dar. Napad na wioskę, śmierć ojca i porwanie siostry zmuszają naszego bohatera do wyruszenia w nieznane. Wszystko zaczyna się więc jak bajka bułgarska „O Iwanie, co się owcom nie kłaniał". Ale dalej jest lepiej, a przynajmniej ładniej.

Jako młody adept magii masz przed sobą prostą drogę. Musisz nauczyć się czarów i pokonać napotkanych wrogów. Prawda, jakie to proste? Do dyspozycji Twojego bohatera pozostaje pewien zasób many „na bieżące wydatki". Po jego wyczerpaniu musisz odnajdować czakramy – miejsca mocy i czerpać z nich następne porcje magicznej mocy. Jednak podczas walki zużywa się ona szybko. By nie zostać z palcem w..., używasz przyzwań. Sprowadzone dzięki nim zwierzęta i różne stwory walczą za Ciebie oraz czerpią w Twoim imieniu moc ze źródeł. Jeśli przeciwnik napadnie hordami monstrów, korzystając ze swego cudownego daru, możesz się leczyć, tworzyć rycerzy, harpie czy smoki albo korzystać z odpowiedniego zaklęcia, by zmienić kształt czy stać się niewidzialnym. Cała kwintesencja zabawy zawiera się w prawidłowym spożytkowaniu zasobów magii. Bo owszem, mocne kreatury są niezwyciężone, ale też ich przyzwanie jest drogie. Może więc nie starczyć many na następne przedsięwzięcia. Natomiast wilki czy pitaszki są tanie i nadają się raczej do ścigania gąsienic po piasku niż walki z mocarnymi ziutkami. Jak przystało na grę o tajemnych mocach i czarach, niezwykle rozbudowana jest kwestia rzucania i prokurowania takowych. Służą ku temu różne komponenty, których mieszanie daje nowe efekty magii z nowych szkół.

Pełne 3D w czasie rzeczywistym wygląda odjazdowo. Wspaniale wygenerowane obiekty, tła i postacie powodują, że gra potrafi zniewolić przy kompie na długie godziny. Jeśli dodać do tego szeroki wachlarz rozdzielczości (od 640x480 do 1024x768) i niezbyt wielkie wymagania przy tak płynnym funkcjonowaniu, można zaryzykować twierdzenie, że jest to hit. Ja jednak takiego twierdzenia nie zaryzykuję. Gra bowiem jest nudna. I to przeraźliwie.

**„Wspaniale wygenerowane obiekty, tła i postacie powodują, że gra potrafi zniewolić przy kompie na długie godziny"**

THE ART OF MAGIC ciężko ująć w sztywne ramy jakiegoś przyporządkowania. Strategia czasu rzeczywistego to chyba najtrafniejsze określenie, choć swoboda decyzji dotyczących rozwoju i zachowania postaci wprowadza elementy RPG. Dwa lata przyszło czekać fanom gry M&M na drugą jej część. Ale ich oczekiwania opłaciły się.

Właściwie do dyspozycji mamy trzy tryby. Pierwszy, który przed chwilą skląłem, to kampania ze scenariuszem. Drugi to zwykłe pojedynki na singlu. Odpalasz opcje, ustawiasz reguły oraz przeciwników i ognia. Trzeci to mąż na męża, jak pod Grunwaldem, czyli multiplayer – moim zdaniem, najlepsza składowa tej gry. Komputer nie jest najgłupszym przeciwnikiem, jednak co człowiek to człowiek. W sumie, choć nie ma się czym podniecać, gra jest zrobiona dobrze i warta polecenia.

*Karalusio*

ocena 7/10

wydawca **Bethesda Softworks** ●
**www.bethsoft.com** ●
dystrybutor pl **Nieznany** ●
**www.** ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium 300, 64 MB RAM** ●

Ładnych kilka lat temu do sprzedaży trafiła gra NEVERHOOD. Została ona bardzo ciepło przyjęta przez graczy – głównie ze względu na to, że był to produkt niezwykle oryginalny. Po raz pierwszy w historii gier komputerowych do tworzenia scenerii postanowiono wykorzystać plastelinę. Wyglądało to po prostu niesamowicie! Podobny zabieg zdecydowano się zastosować w najnowszej przygodówce firmy 1C, zatytułowanej AGENT GLINIARZ. Jej akcja toczy się w świecie zbudowanym z... gliny!

## Typowa przygodówka?

Wykonany z gliny statek kosmiczny przemierzał gwiezdne szlaki. Na jego pokładzie jak zwykle panowała niewyobrażalna nuda, więc dowodzący okrętem szef Intergalaktycznych Służb Specjalnych postanowił umilić sobie życie grą w bilard. Pech chciał, że jedna z bil (która, o dziwo!, nie była wykonana z gliny, lecz ze złota!) zupełnie przypadkiem wypadła poza statek i trafiła na pobliską planetę. Szef ISS nie zastanawiał się długo i natychmiast wysłał swojego najlepszego żołnierza (a jest nim tytułowy AGENT GLINIARZ), aby odzyskał drogocenny przedmiot. W tym momencie przejmujemy kontrolę nad bohaterem i zaczynamy zabawę.

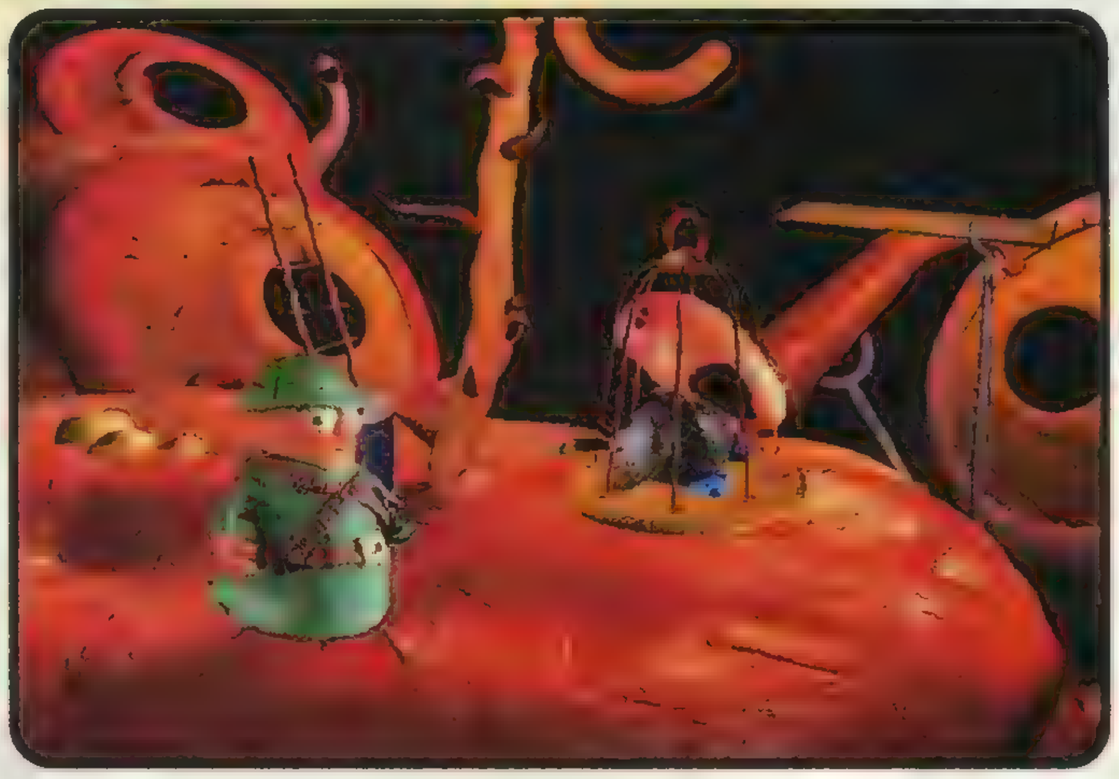
AGENT GLINIARZ to typowy przedstawiciel gatunku point'n'click. Interfejs jest banalnie prosty w obsłudze i nie sprawia absolutnie żadnych problemów. Ruchami postaci kierujemy przy pomocy myszy, na dole ekranu znajduję się nasza „kieszeń", w której trzymamy wszystkie zdobyte przedmioty, a kursor zmienia kształt, gdy najedziemy nim na dowolny obiekt, z którym możemy cokolwiek zrobić. Proste, prawda?

### Czy w glinianym świecie wypada się bawić w gliniance?

## Będzie śmiesznie!

Czeka na nas trzydzieści lokacji, a w każdej z nich jakieś zadanie do wykonania. Gra skonstruowana jest w ten sposób, że gdy wydostaniemy się już z jakiegoś miejsca, to nie mamy możliwości do niego wrócić. Nie przejdziemy też dalej, dopóki nie rozwiążemy do końca zagadki. Wszystkie przedmioty niezbędne do rozwiązania danej łamigłówki znajdujemy (i wykorzystujemy) od razu, nie nosimy ich ze sobą przez pół gry. Zagadki są skonstruowane tak, aby ich

## „Gliniany świat wygląda niesamowicie!"



# Lego Racers 2

## wirtualne klocki

W megagalaktycznych zawodach na planecie Xalax chciałby wziąć udział każdy mieszkaniec wyspy Lego. Są to jednak wyścigi tylko dla najtwardszych klocków. W pewnym miasteczku o taką nominację ubiega się kilku chętnych. Jednym z nich jesteś Ty. Musisz więc pokonać wszystkich konkurentów w kolejnych wyścigach... Twórcom LEGO RACERS 2 nie zależało na jakiejś oryginalnej, porywającej fabule. To nie przygodówka, a twarda walka o zwycięstwo.

Po uruchomieniu gry i wyborze trybu (historia, pojedynczy wyścig, dwóch graczy) wpisujemy swoją xywę. Następnie mamy możliwość skonfigurowania klockowego ludka (do wyboru kilkanaście rodzajów głów, tułowi i nóg). Dalej jedna z najprzyjemniejszych rzeczy – konstruowanie pojazdu. Na jednym z kilku dostępnych podwozi z kilkuset różnych części tworzymy naszego bolida szybkości. Jedynym ograniczeniem jest liczba klocków – ustalona na 20. Jeśli ktoś nie ma zapędów konstruktorskich, może wybrać któryś z gotowych pojazdów.

## Wyścig: klocek

Walka o tytuł najlepszego jest ostra, zażarta i zezwala na użycie przeszkadzajek (czasami nawet są one jedynym sposobem na zwycięstwo). Jak na standardy zręcznościowe pojazdy zachowują się poprawnie. Brak tu jakichkolwiek statystyk przyśpieszenia, przyczepności czy wytrzymałości. Własnoręczne skonstruowanie pojazdu tak naprawdę daje tylko efekty wizualne. Cóż z tego, że zbudowane przez nas auto

# uwaga! lepi się
# Agent Gliniarz

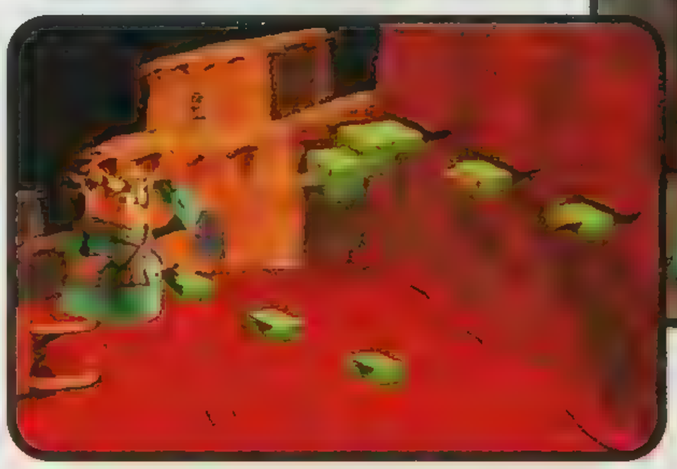
rozwiązanie nasuwało się instynktownie, a zarazem było logiczne.

AGENT GLINIARZ to gra przepełniona humorem. Już sam wygląd głównego bohatera może wywołać atak śmiechu, więc wyobraźcie sobie, co się dzieje, gdy zaczyna on coś robić! Na przykład, gdy przez jakiś czas nie wykonujemy żadnych ruchów, nasz gliniany heros zaczyna robić takie rzeczy, jak: palenie cygara, darcie się czy machanie włosami (!). Wszystko to wygląda naprawdę komicznie, a na tym oczywiście nie kończy się pomysłowość autorów.

## Gliniany świat

Grafika bardzo przypadła mi do gustu. Gliniany świat wygląda niesamowicie! Postacie zostały przedstawione w sposób karykaturalny, zaś lokacje przygotowano z wielką dbałością o szczegóły. Zresztą, zerknijcie tylko na screeny – czyż gra nie wygląda prześlicznie? Dodatkowo zaletą „glinianej" grafiki są bardzo niskie wymagania sprzętowe. AGENT GLINIARZ uruchomi się nawet na bardzo słabym sprzęcie. Muzyce, która towarzyszy nam w trakcie wędrówki po nieznanej planecie, również nie można nic zarzucić.

**Czy zwrot: „ty glino" jest obraźliwy?**



**Niestety, odpowiedzi na te i inne pytania nie znamy**

**Czy żeby żyć dłużej trzeba się dać wypalić w cegielni?**

Jest na ogół wesoła, chociaż w co bardziej drastycznych momentach dostosowuje się do sytuacji. Głosy postaci są śmieszne i brzmią bardzo dobrze.

Kilka razy spotkałem się ze stwierdzeniem, że AGENT GLINIARZ to gra przeznaczona tylko dla dzieci. Nie ma tutaj żadnej przemocy, poziom trudności nie jest zbyt wysoki, a gliniana grafika kojarzy się z telewizyjnymi dobranockami. Owszem, dzięki tym cechom produkt ten z pewnością nadaje się dla najmłodszych. Nie zmienia to jednak faktu, że starsi gracze również będą się przy nim doskonale bawić!

**Quentin**

ocena **7/10**

wydawca **1C** ●
**www.1c** ●
dystrybutor pl **Manta** ●
**www.manta.com.pl** ●
termin wydania pl **listopad** ●
pc win 95-Me **Pentium 133, 16 MB RAM** ●

# „Walka o tytuł najlepszego jest ostra, zazarta i zezwala na użycie przeszkadzajek"

jest nocnym koszmarem specjalistów od aerodynamiki – i tak można nim bez problemu wygrać. Dzięki wykonywaniu zadań, które nie mają bezpośredniego związku z wyścigami, otrzymujemy usprawnienia naszych pojazdów (lepszy silnik, przyczepność itd.).

Trasy malownicze, ciągną się na rożnych wysokościach, przebiegają przez mosty i jaskinie. Nie są zbyt skomplikowane, ale to nie oznacza, że proste. Łatwo się je zapamiętuje, ale z utrzymaniem się na nich bywa już problem. Czasami auta potrafią wpaść w poślizg, czasami ktoś nam w tym pomoże. W pewnych miejscach umieszczono przezroczyste kulki. Ich zebranie da dostęp do losowo wybranej przeszkadzajki. Możemy między innymi spowodować powstanie małej trąby powietrznej, która odrzuci pobliskie auta. Są też rakiety, wybuchające dyski, chwilowa nietykalność i „klockodezintegrator" (nazwa własna autora). Po uruchomieniu tego cudeńka, wszystkie pojazdy w określonym promieniu tracą wszystkie klocki, z których są zbudowane. Innymi słowy, są w stanie rozsypki, aż do momenty przejechania przez boksy, gdzie są naprawiane.

## Grafika: klocek

Stronie wizualnej i dźwiękowej zasadniczo trudno jest coś zarzucić. Gorzej, że w drugą stronę jest tak samo. Całość trzyma klockowy klimat – otoczenie, postacie i pojazdy są poprawne, ale na kolana nie rzucają. Muzyka i efekty dźwiękowe mocno przeciętne i nie ma sensu rozpisywać się na ich temat. Ważne, że żaden z tych elementów nie razi i nie przyprawia gracza o wewnętrzne katusze.

Ciarki po plecach przechodzą dopiero przy wymaganiach sprzętowych. Ja wiem, że klocki są już prawie doskonałe, ale silnik, na którym powstała ta gra, wymaga jeszcze dużo pracy. W momencie pojawienia się hordy przeciwników, przy rozdzielczości 800x600 i średnich ustawieniach efektów, Pentium III 550 MHz miał spore problemy. Sytuacji nie poprawiła zmiana rozdziałki na 640x480. I to największy minus gry.

## Ciężki kloc

Jeśli lubisz/lubiłeś bawić się klockami, nudzą Cię hardcore'owe symulatory i masz odpowiednio mocny sprzęt, to śmiało kupuj LEGO RACERS 2. Gra da Ci dużo satysfakcji. Jeśli nie spełniasz któregoś z powyższych kryteriów, to może lepiej sobie odpuść.

**Leviathan**

ocena **6/10**

wydawca **Lego Media** ●
**www.lego.com** ●
dystrybutor pl **Nieznany** ●
**www.** ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium II 266, 64 MB RAM** ●

© INFOGRAMES

# Sheep, Dog and Wile E. Coyote – kojot-my

Owca, pies i wilk to trzy strony odwiecznego sporu. Bezwolna, debilna ofiara, dzielny, choć głupi jej obrońca i w końcu – przebiegły, brzydki drapieżnik. Wilk zawsze wychodził jak Zabłocki na mydle. W każdej bajce dostawał na końcu w łeb. I za co? Za to, że chciało mu się jeść? A co powiecie, jeśli zagwarantuję Wam, tak od pierwszego strzału, że tym razem staniecie... po stronie owego wilka? Pst... Powiem w tajemnicy, że tym razem nie będzie on nawet taki zły. No dobra, wcale nie chodzi o wilka. Wiecie już? Tak, bohaterem, rzec nawet można herosem, nowej gry Infogrames jest nasz znajomy Wile E. Coyote – kojot-myśliciel z kreskówek wytwórni Warner Bros.

Powiem tak: ja, stary chłop, przed włączeniem tej gierki miałem mocno ambiwalentne uczucia. Z jednej strony bowiem, wiedziałem, że temat jest doskonały. Z drugiej zaś, miałem też świadomość, jak koncertowo można go spieprzyć, robiąc z gierki bogatego graficznie gniota, bełtającego flaki z olejem. Ciężko jest bowiem trafić w „miętkie" wszystkich graczy, by jak widzowie kolejnych przygód doskonałego cyklu z kojotem w roli głównej, tarzali się po dywanie, patrząc na coraz to nowe gagi. Alleluja! Gra SDAW w niczym nie ustępuje kreskówce!

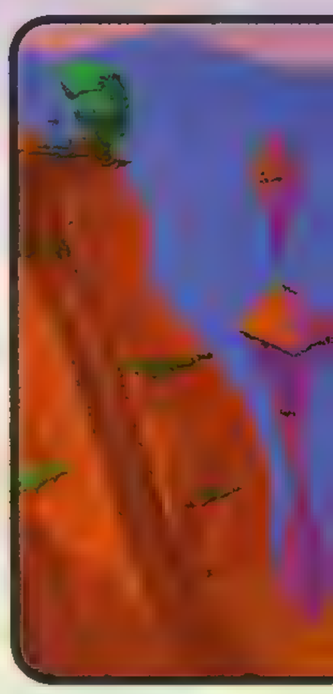
## Ale od początku

Wcielamy się w postać kojota. Naszym naczelnym zadaniem, na każdym kolejnym poziomie gry, jest zwędzenie jednej owieczki z pasącego się w okolicy stada. Pilnowanego oczywiście przez owczarka. Pamiętacie tego białego cielaka z żółtą, popersowską grzywką, opadającą na nos? Właśnie o nim mówię! Pies, co prawda, nie ma wyraźnie widocznych oczu, ale wzrok, słuch i węch mu nie szwankują. Będąc blisko niego, nasz kojot musi zatem zwracać uwagę na sposób jego zachowania się, czy też może stan, w jakim on się znajduje. A może to uczynić, śledząc z uwagą graficzny obraz jego nastroju. Póki kolor tegoż będzie zielony, wszystko jest OK – pies myśli o niebieskich migdałach. Jeśli zmieni się na pomarańczowy, należy zachować szczególną ostrożność. Kiedy tło zrobi się czerwone – no cóż, na szczęście kreskówkowe postacie mają wiele żyć.

Po bezdrożach, pustyniach i preriach naszym cicerone będzie znany wszem i wobec akwizytor i biznesmen kaczor Duffy. Należy dokładnie wsłuchiwać się w wydawane przez niego polecenia, bowiem tak jak w filmach nasz przewodnik okrutnie sepleni, albo ujmując kwestię ładniej: „mówi inaczej", zapluwając przy okazji całe otoczenie.

Z początku czeka nas niemiła i rzekłbym – gwałtowna niespodzianka. Nieobeznani z prawami rządzącymi w świecie Looney Tunes, zostaniemy kolejno potraktowani kowadłem, fortepianem i ciężarówką. Zmusi to do nauki poruszania się i poznania olbrzymich możliwości naszego bohatera. Poza prostymi poleceniami, w stylu rakietowego przyspieszania, przeskakiwania nad przepaściami bez dna czy chodzenia na pazurkach, będziemy mogli wykorzystać niezwykle bystry umysł Wile E. Coyote'a. Nauczymy się zatem, jak

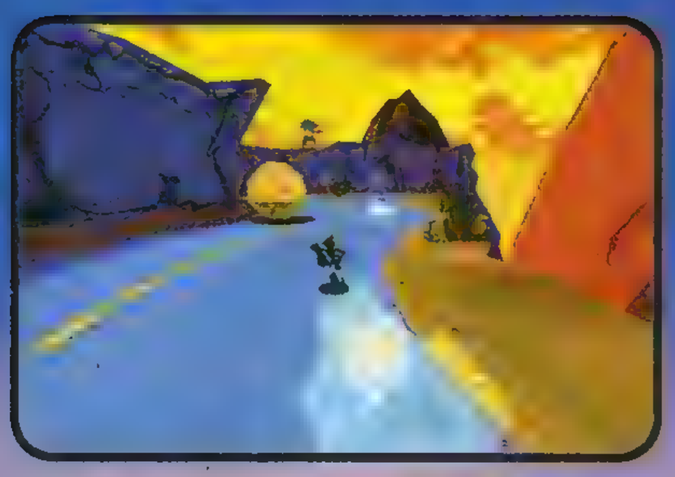
## „Wilk zawsze wychodził jak Zabłocki na mydle"

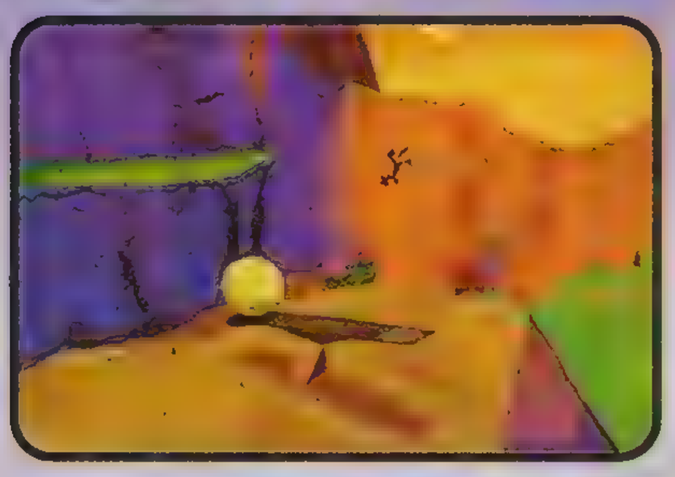


wysyłać zamówienia na znakomity sprzęt firmy ACME i sporządzać karkołomne konstrukcje, pomocne w robieniu z psa idioty. Później przed każdym zadaniem nasz sepleniący przyjaciel będzie instruował nas na odprawie, zaznaczając swoje złote myśli na mapie. Właśnie! Mamy do dyspozycji także mapę, na której zaznaczone są strategiczne cele, w rodzaju pola kapusty, krzaka, w którym można się ukryć, czy skrzynek pocztowych. Poszczególne poziomy dostarczą też innych wrażeń, w postaci spotykania starych znajomych ze zwariowanych kreskówek – jak choćby strusia Pędziwiatra albo prosiaka Porky'ego.

## Mechanika dla umysłu nieścisłego

Kontrola gry jest niezwykle prosta. Operujemy siedmioma klawiszami, w tym dwa są odpowiedzialne za ruch kamery. Czeka nas 16 misji. Pierwsze

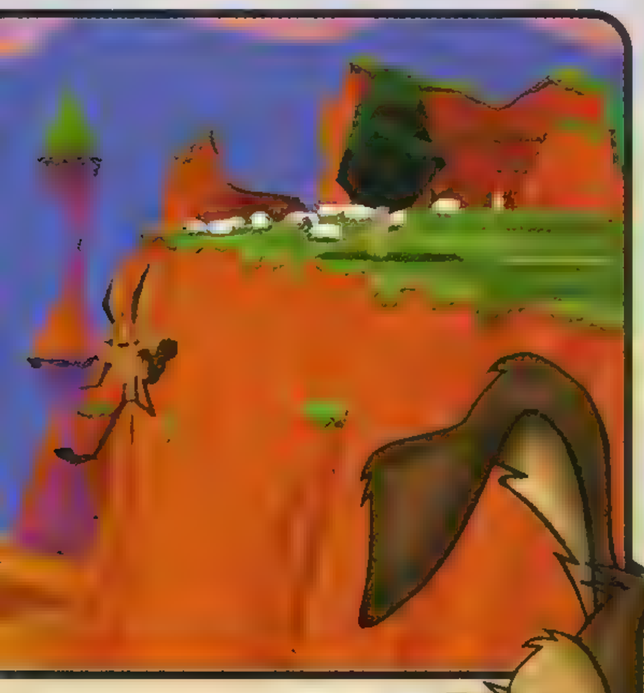




***Czy ty, czy twój brat, czy który twój krewny,***
***Dość, że tego jestem pewny,***
***Że wy honor mi szarpiecie;***
***Psy, pasterze i z waszą archandyją całą***
***Szczekacie na mnie, gdzie tylko możecie.***
***Muszę tedy wziąć zemstę okazałą.***

**„Wilk i baranek" – Jean de la Fontaine**

są w miarę łatwe, ale nad następnymi przyjdzie się pobiedzić. Za poszczególne czynności odpowiedzialne są klawisze funkcyjne. O ile na początku możemy mieć problem z dostatecznym zapanowaniem nad nimi, to potem jest to już tylko kwestia intuicji.



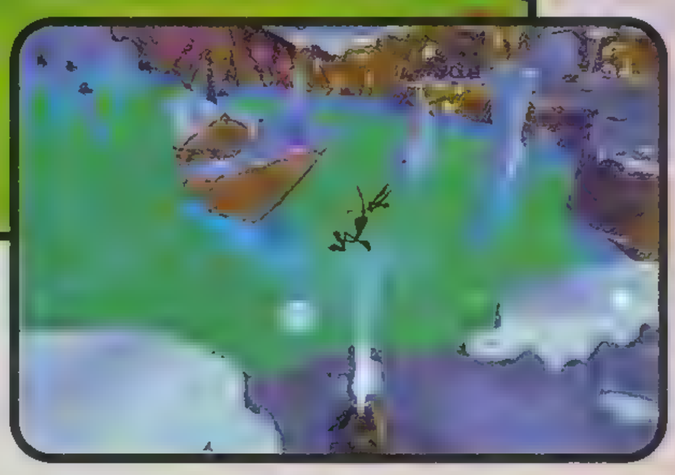
Projektanci z Black Sheep dali upust fantazji. Kojot nie przechodzi nad niezwykłymi czynnościami do porządku dziennego,

Obok klawiatury, jak przystało na gierkę święcącą tryumfy na PlayStation i skonwertowaną właśnie z tej platformy, używać można gamepada. Stan naszego polowania na owce zapisujemy dopiero po wykonaniu całego, przewidzianego poziomem, zadania. Dzieje się to w holu, do którego wprowadza nas na początku Duffy. Tam też, po błyskotliwie zakończonej misji i otrzymaniu bonusu, możemy dokonać również zakupów, a rozchodzące się korytarze doprowadzą do wirtualnych drzwi, rozpoczynających następną przygodę.

## Nie na łeb kojota

W grze możemy dowolnie dysponować grafiką 800x600 ;) Nie jest to może marzenie posiadaczy dużych monitorów, ale na zwykłą piętnastkę wystarczy. W ogóle, jeśli idzie o grafikę, to jest co najmniej dziwna. Emuluje bowiem wygląd 3D, choć tak naprawdę jest zwykłym płaskim obrazem, niepotrzebującym żadnych cudów techniki. Na pierwszy rzut oka obiekty są kanciaste i toporne. Myślę jednak, że takie było zamierzenie autorów, jako że z drugiej strony te ich kwadratowe owce wykonują np. niezwykle płynne, gładkie ruchy, które zmiękczają kanciastą rzeczywistość. Druga wiadomość, która z pewnością ucieszy, to brak konieczności instalacji. Wkłada się płytkę do czytnika, na pulpicie pojawia się skrót i ognia!

Po odpaleniu mamy do wyboru jeden z czterech języków: angielski, włoski, hiszpański i portugalski. Zapewniam, że w każdym z nich kaczor sepleni, a prosiak się jąka. Skoro mowa o odgłosach, wierzcie mi – są bajeczne.



Swoich gardziołek użyczyli postaciom aktorzy dubbingujący kreskówki, na co zresztą nalegał Warner Bros., partycypując w produkcji. Muzyka jest dość wymowna. Przede wszystkim – nie przeszkadza, jak to często bywa w tego typu przedsięwzięciach, a odgłosy i błyskotliwe dialogi sprawiają, że gra się nie nudzi. Owe dialogi, ku lepszemu pojęciu, o czym np. peroruje Duffy albo jąka się prosiak, podane są również w formie pisanej pod ekranem gry.

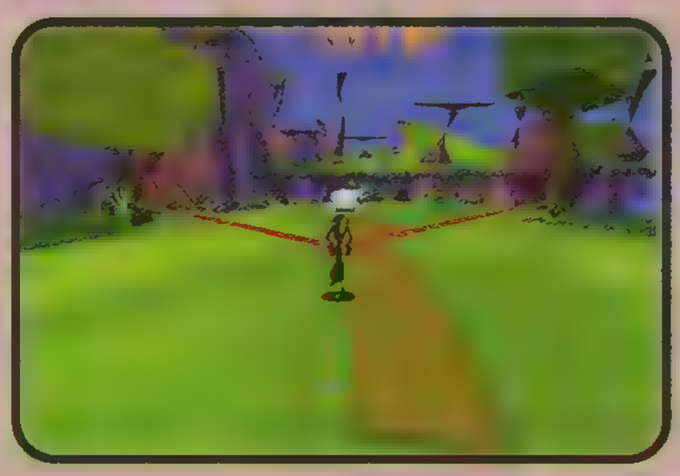
## Składnik i drugi to suma

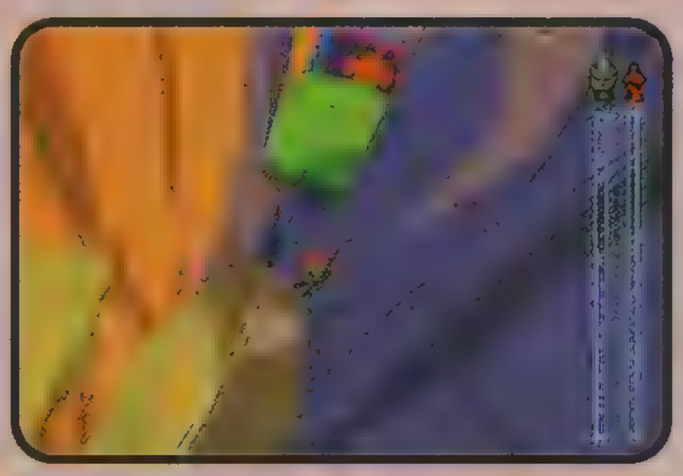
Wielkimi krokami zbliżają się Mikołajki, Gwiazdka i Nowy Rok. Nie wiem, jak tam sobie kto obchodzi każde z nich, ale z pewnością przyda się pomysł na prezent dla dzieci i starych koni. A doskonałą nań rzeczą, niezależnie od grupy wiekowej obdarowywanego, z pewnością jest gra SHEEP, DOG AND WOLF. I obdarowanych, i tych, którzy nie wytrzymają do jakiejś okazji i sami zaopatrzą się w to sami, przestrzegam przed graniem po obfitych posiłkach i przy braku dywanu na podłodze. Można dostać stercza kichy ze śmiechu albo zaczepić koparą o parkiet. O czym zapewniam, dając grze tak wysoką notę.

***Karalusio***

# Wolf

## śledziel





ale każdą z nich pieczołowicie zaznacza. Mówiąc krócej, jeśli znajdzie jakiś przedmiot, który potrzebny jest mu do wykonania zadania, owa rzecz nie znika po prostu z planszy, pojawiając się w kieszeni czy plecaku bohatera. Jest traktowana jak część pomysłu, kłębiącego się nad głową Wile'a, i jest tam przez niego (uwaga!) wrzucana.

ocena **8.5/10**

wydawca **Infogrames** ●
**www.infogrames.com** ●
dystrybutor pl **Nieznany** ●
**www.** ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium II 300, 64 MB RAM** ●

© PAN INTERACTIVE

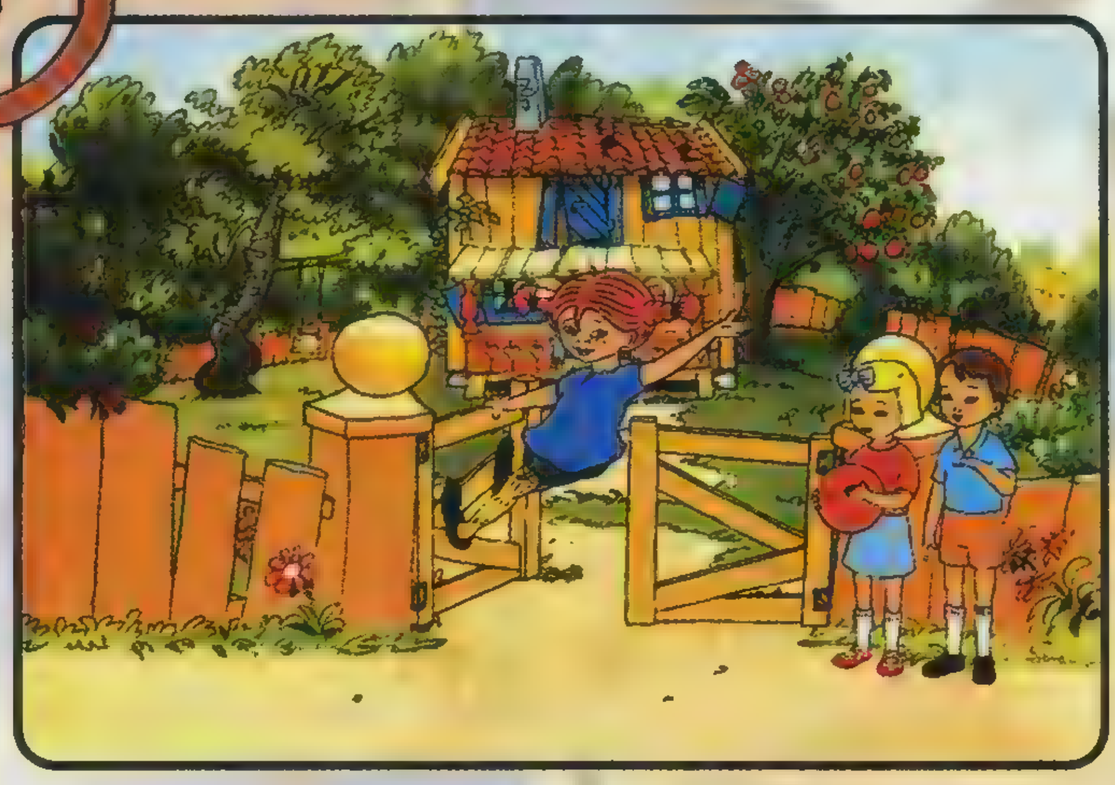
dzieci w wieku 6–9 lat. Właściwie, słowo „zabawa" z pewnością lepiej oddawałoby ducha tej produkcji niż „gra". Jedyną obowiązującą tu zasadą jest bowiem brak zasad, a więc absolutna dowolność w wyborze rodzaju rozrywki. Pippi i jej przyjaciele (Tommy i Anika oraz niewielki, kosmaty Pan Nilsson i nakrapiany

wszystkich podków. Najlepsza i zarazem najtrudniejsza rozgrywka to „Trzy w rzędzie". Jest to rodzaj kółka i krzyżyka, ale z możliwością przesuwania kamieni po planszy. Uwaga! Wcale nie

***„...Pippi i jej przyjaciele proponują dziesięć miłych dla oka i zabawnych gierek"***

jest to takie proste, a w granicach wieku przewidzianych przez producenta, na trudniejszym poziomie, może stanowić nie lada zagwozdkę. PRZYGODY PIPPI to rodzaj muiltimedialnej prezentacji, jakich mnóstwo ukazało się na Zachodzie. U nas zaczynają się dopiero wysypywać. I tu wielkie brawka dla CD Projektu za przygotowanie specjalnej serii gier komputerowych pt. TWOI DOBRZY ZNAJOMI, gdzie nareszcie docenione zostały perełki literatury i filmu dziecięcego, takie jak „Muminki", „Pszczółka Maja" czy „Ronja córka Zbójnika", którego to tytułu zwiastunem są właśnie PRZYGODY PIPPI.

Interfejs gry jest na tyle prosty w obsłudze, że nawet niezwykle mło-

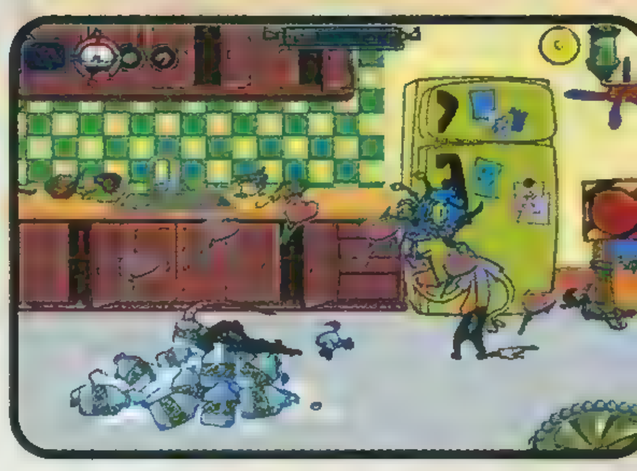


Na skraju małego, małego miasteczka znajdował się stary, zapuszczony ogród. W ogrodzie stał stary dom, a w domu tym mieszkała Pippi Pończoszanka. Miała dziewięć lat i mieszkała w nim zupełnie sama. Nie miała ani mamusi, ani tatusia...

Tak rozpoczyna swoją opowieść mistrzyni prozy dla dzieci Astrid Lindgren. Gra PRZYGODY PIPPI jest oparta na epizodach z książek tej autorki i przeznaczona dla

Konika) proponują dziesięć miłych dla oka i zabawnych gierek. Oprócz „Karmienia wujka Gustavssona" i robienia balonów w formie zwierzątek można pomóc w kuracji przyjaciół, robiąc miny, albo pobawić się zbudowaną w sklepie z zabawkami kolejką. Jest również miniparku, gdzie skacząc na Koniku, musimy uważać, żeby ten nie zgubił

# Mega Babies
## Rescue Adventures

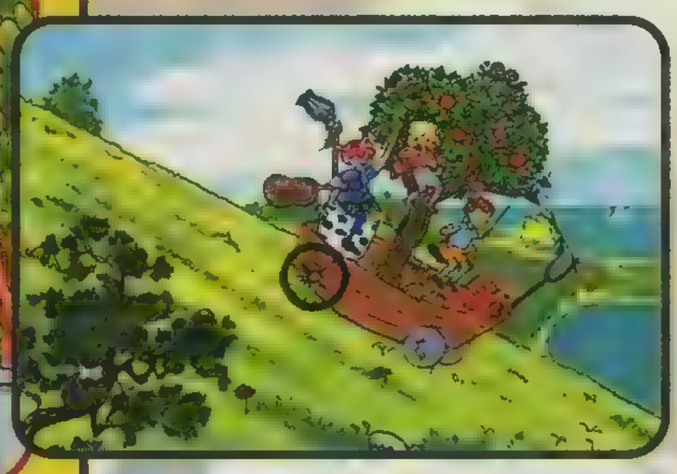


Cóż w świecie może być ważniejszego nad ratowanie swej cywilizacji z łap paskudnych kosmicznych stworów, które grożą ludzkości anihilacją? Jeśli problem ów dotyczy trójki osesków, to z pewnością pilniejsze będzie ratowanie własnej niani!

Położywszy spać trzy pociechy, siostra Lazlo swoim wyczulonym uchem złowiła jakiś szelest. Dochodził z dołu, z kuchni. Zbiegła więc kurcgalopkiem po schodach. Niestety, tu czekała ją przykra niespodzianka. Nieduży, acz przebiegły imp Milo Van Debil (tak naprawdę Vanderbilt) Trzeci, powstały z brudnej bańki mydlanej, zakręcił jej baryłkowatą postacią i zamknął biedną nianię w wielkim pojemniku. Osamotnione dzieci postanowiły uratować opiekunkę z upazurzonych łap wstrętnej bestii. Zabrzmiało: „Łapać go!" i trójka maleństw rzuciła się na Mila. Ale przecież nie o niego tu chodzi. Bo to nie on stanowi główne zagrożenie dla dzieci i całego świata! Hordy potworów tylko czekają na okazję. A przypadkowo przyzwany Milo chce tylko na powrót do swojego brudnego, oślizgłego domu!

Tak zaczyna się miła dla oka i ucha platformówka, stworzona w oparciu o popularny film animowany „Mega Babies" z 1999 roku, który traktował o trójcy Buck, Meg i Derrick. Na skutek dziwnego kosmicznego promieniowania do imentu zmieniło się tym dzieciom DNA i zyskały przez to megazdolności Supermana, Spi-

# Przygody Pippi



Teraz kilka słów o lokalizacji. Została wykonana z dużą dbałością o wartość tekstową. Dobrze dobrano też polskich aktorów, choć może cytując barda – „wsio tak i żal", że głosu głównej bohaterki nie podkładała Ewa Złotowska, do której przyzwyczaili się starsi odbiorcy serialu „Pippi". Jeśli jednak ten szczegół jakoś negatywnie wpływa na odbiór całości, to z pewnością niweluje go genialny pomysł dołączenia do gry książki „Pippi Pończoszanka" w najlepszym polskim przekładzie Ireny Szuch–Wyszomirskiej. Zapewne więc wszyscy młodzi odbiorcy, którzy nie mieli jeszcze okazji zapoznać się z mistrzostwem pióra Astrid Lindgren, z prawdziwą przyjemnością przyjmą zarówno wątek, jak osnowę w postaci PRZYGÓD PIPPI.

*Karalusio*

ocena **8/10**

wydawca **PAN Interactive**
**www.paninteractive.net**
dystrybutor pl **CD Projekt**
**www.cdprojekt.pl**
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me,2k **Pentium II 266, 64 MB RAM**

dy gracz nie będzie miał żadnego problemu ze znalezieniem wymaganej opcji. Wciśnięciem odpowiedniego guzika zajmie się siedzący w rogu Pan Nilsson. Ciekawostką jest opcja pseudo–multiplayerowa. Wciśniecie ikonki przestawiającej wiaderko z farbą umożliwia odpalenie jednocześnie kilku gierek (do czterech), każdej z innym kolorem desktopu. Można więc wszelkie rozgrywki porównać z bratem, siostrą czy gromadką przyjaciół. Do stworzenia postaci posłużyły grafiki Ingrid Vang Nyman, do których przywykliśmy oglądając książkę. Pokolorowanie ich sprawiło, że tło i postaci ożyły, a zaprezentowane w rozdzielczości 800x600 wystarczająco dobrze przedstawiają się na ekranie.

dermana i Flasha razem wziętych.

## Lizaki, chipsy i ciasteczka

Jak przystało na produkcję dla dzieci, ani potwory nie są tu tak bardzo wiemy, co robić, pomoże głos siostry Lazlo (w postaci dymka pod ekranem) albo przeszkodzi mąciwoda Milo.

Gierka MEGA BABIES RESCUE ADVENTURES jest produkcją przeznaczoną wybitnie dla młodszych

**„straszliwe ciosy »ognistej pięści«, mordercze zionięcia–plunięcia i, za przeproszeniem, »upsy beksajdem«!"**

strasznie straszne, ani i sposób ich unicestwiania absolutnie nie wygląda krwawo. Bo oto raczkującym oseskom służą ku temu ostatniemu straszliwe ciosy „ognistej pięści", mordercze zionięcia–plunięcia i, za przeproszeniem, „upsy beksajdem"! Na każdym poziomie pojawiają się coraz to nowi i nowi wrogowie oraz środki niezbędne do zwiększenia poziomu energii i efektywności „broni" – lizaki, torby chipsów czy ciasteczka. W kątach i czeluściach korytarzy znaleźć można klucze do następnych lokacji. Megazdolności wywołuje zaś w naszych bohaterach radioaktywne mleczko. Jeśli zgubimy się albo nie

dzieci (maks. 10 lat) i rozpatrywana w tym kontekście, z pewnością zasługuje na uwagę i kupno. Postacie przedstawione są rysunkowo, ale nowoczesną kreską – odmienną, niż ta, do której przyzwyczajono nas w starych, dobrych produkcjach Disneya czy Warner Bros.

## Technika i plumkanie

Do wyboru mamy troje osesków, różniących się nadnaturalnymi zdolnościami. Prowadzoną postać można bez przerywania przygody zmieniać na dowolną inną. Obsługa nie nastręcza żadnych trudności. Twórcy proponują wybór między gamepadem a klawiaturą. Ruchy postaci obsługujemy strzałkami, a kilka klawiszy funkcyjnych łatwo spamiętać. Niezbyt wysoka rozdzielczość 640x480 nie przeszkadza w odbiorze tak, jak czyni to muzyczka. Ta ostatnia przywodzi nieco na myśl gierki gamboyowe, a radosne plumkanie nie licuje nawet, a może zwłaszcza, z produkcją dla dzieci na tak potężnym sprzęcie jak PC.

Mimo wspomnianych niedociągnięć produkcja Global Star godna jest polecenia. Ale uwaga! Dając gierkę własnej czy znajomej pociesze, możemy mieć problem z powrotem przed klawiaturę.

*Karalusio*

ocena **6/10**

wydawca **Global Star**
**www.globalstarsoftware.com**
dystrybutor pl **Nieznany**
**www.**
termin wydania pl **Nieznany**
pc win 95-Me **Pentium II 266, 64 MB RAM**

# M-play i On-line

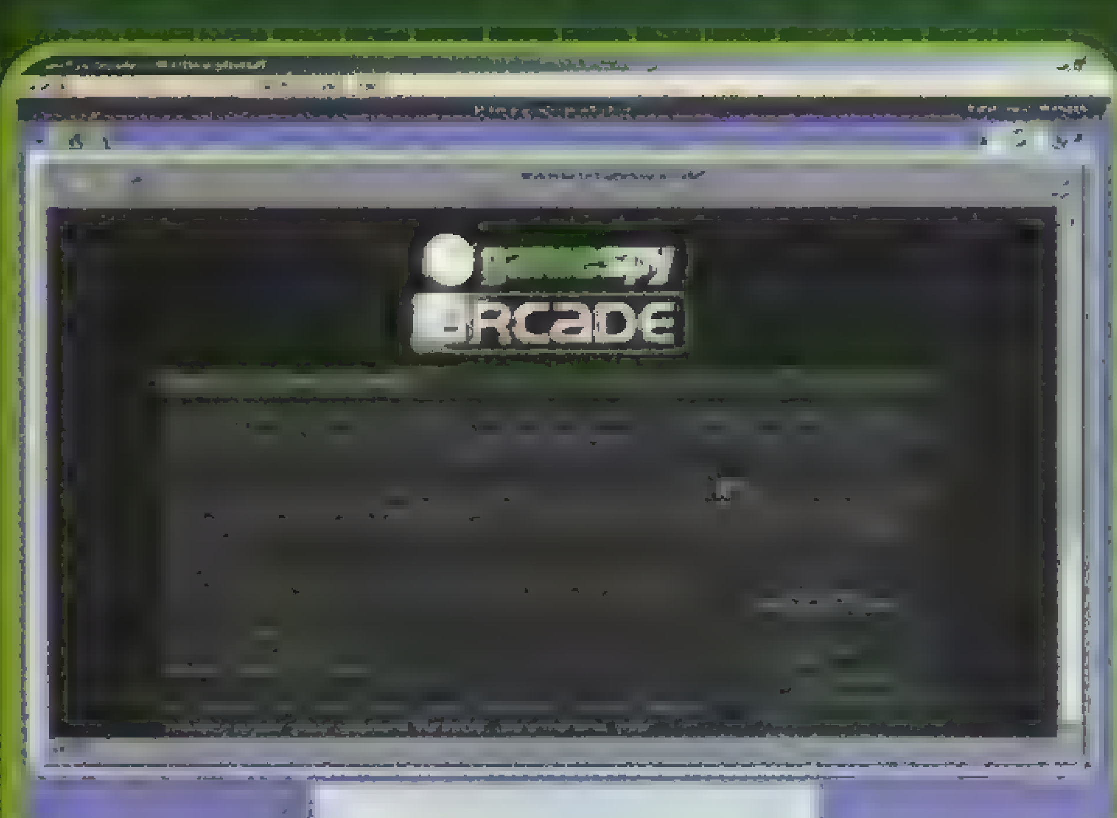
***Możliwości globalnej sieci stają się wciąż bardziej powszechne. Coraz więcej osób ma w swych domach dostęp do Internetu. Często są to nawet łącza stałe. Wszystkie te okoliczności sprzyjają korzystaniu z sieciowych produkcji – w tym serwerów growych.***

Na początku były słowa. Opisywały one to, co powinniśmy zobaczyć. Następnie była krótka komenda. I wtedy w pewien sposób świat się zmieniał. Oddziaływał na Ciebie. A Ty na niego. Tak mniej więcej wyglądały pierwsze gry online. MUD-y (Multi User Dungeons/Dimensions). Wystarczyło mieć podłączenie do Sieci i potrafić uruchomić telnet. Po wpisaniu tam odpowiedniego adresu można było zatopić się w bogaty świat przygód fantasy. MUD-y, mimo braku jakiejkolwiek grafiki i dźwięku, wciągały jak chodzenie po bagnie. Człowiek mógł spędzić przed komputerem całą noc i nawet tego nie zauważyć. Jedną z rzeczy, które tak przyciągały do tych systemów, była możliwość spotkania się i grania z innymi żywymi uczestnikami. Tego nie dawały inne programy, gdzie ze wszelkimi przeciwnościami losu należało się uporać samemu lub z pomocą komputera.

## Internetowy boom

Mijały lata. Nadszedł czas niepodzielnego panowania Internetu. W opcjach gier komputerowych coraz częściej zaczął pojawiać się tryb multiplayer. Z reguły umożliwiał rozgrywki po sieci lokalnej lub przez połączenie modemowe. Jedną z pierwszych, a już na pewno najpopularniejszych gier, które umożliwiają potyczki w internecie, to QUAKE. Wystarczyło znać tylko adres serwera i można było fragować dowoli. Poza tym, bez konieczności posiadania wyspecjalizowanego oprogramowania dało się postawić serwer u siebie w domu.

W ślad za QUAKE'EM poszły inne gry. W nowych produkcjach masowo implementowano możliwość




korzystania z dobrodziejstw Internetu. Horyzonty, jakie taki tryb gry tworzył, nie mogły długo pozostawać niezauważone przez resztę komputerowego świata. Powstała fala różnego rodzaju płatnych ser-

# Ulti

Jeśli lubicie RPG, a znudziło się Wam odgrywanie bohaterów, którzy nieustannie ratują świat przed kataklizmem/demonem/wielkim złem (niepotrzebne skreślić), warto wtopić się w pasjonujący świat Brytannii. ULTIMA ONLINE jest takim rolplejem, gdzie gracze mogą swobodnie koegzystować. Nie ma tu z góry założonych celów, do których miałoby się dążyć. Tej gry nie da się wygrać lub przegrać – oczywiście, są sukcesy i porażki, ale wcale nie powodują komunikatu Game Over. Tak jak w prawdziwym życiu sami ustalamy sobie cele, które chcemy zrealizować. Śmiało można powiedzieć, że ULTIMA to życie.

## Uniwersum

Brytannia to spory świat. Dzieli się na trzy krainy – Trammel, Ilshenar i Felucca. Tylko w tej ostatniej gracze mogą swobodnie atakować siebie nawzajem. W dwóch poprzednich, jeśli chce się walczyć, to trzeba szukać takich, którzy uprzednio wyrazili na to zgodę. W każdej z krain są rożne miasta, a w każdym z nich sklepy, gdzie można się zaopatrzyć w najróżniejsze produkty. Stolicą wszystkich tych ziem jest Britain. I tam też znajduje się największy targ. Jeśli szukacie dobrej zbroi, smoka czy zegara, to zapraszam. Między miastami rozpościerają się góry, lasy i bagna. Są zamieszkane przez najróżniejsze stworzenia – niektóre nastawione do nas neutralnie, ale część jest też chętna do draki („Miły troll, grzeczny troll!"). Czasem natrafiamy na takie miejsca jak cmentarze lub jaskinie. Z reguły spotykamy tam konkretne gatunki stworów. Czasem zdarzają się harpie (heh! moje ulubione mięso armatnie) lub gazery albo najróżniejsze żywioły. Zresztą, takie miejsca są najlepsze na podnoszenie umiejętności bojowych i zdobycie odpowiednich funduszy potrzebnych do życia.

Oczywiście, zwiedzając Brytannię, nie będziecie podróżować wciąż samym piechotą. Często napotkacie całe miejscowości wybudowane przez graczy. Warto czasem zaglądać do sklepów otwartych przez „żywych" mieszkańców ULTIMY. Można tam znaleźć dużo interesujących przedmiotów, np. magiczną broń i zbroję, składniki czarów, biżuterię, a nawet sprzęty domowe. Do szybszego poruszania się po Brytanni (no i po innych krainach) służą tzw. Moongates. Wystarczy wejść w taki portal, a następnie wskazać punkt docelowy i po chwili jesteśmy na miejscu. Czasem możemy też znaleźć tajemne przejścia, które prowadzą nas do największych przygód tego świata.

## Kucharz czy mag?

Kolejną przewagą ULTIMY nad innymi RPG-ami jest pełna swoboda przy tworzeniu naszego bohatera. To my sami decydujemy, czy chcemy być wojownikiem, kupcem, czy magiem. A może drwalem? Nie ma problemu. Cieślą? Proszę bardzo! Wolny wybór. W czasie gry można zmienić profesję, jednak jest to dosyć pracochłonne.

Każdą postać jest opisana sześcioma podstawowymi współczynnikami oraz kilkudziesięcioma umiejętnościami (np. walka wręcz, gotowanie, alchemia, znajomość zwierząt). W zależności od tego, jaka jest nasza podstawowa profesja, część z umiejętności mamy na wyższym poziomie niż pozostałe, jednakże każdą z nich da się kształcić dalej. Swego bohatera nie da się jednak doprowadzić do perfekcji we wszystkim, gdyż zostało tu wprowadzone ograniczenie w liczbie punktów możliwych do zyskania. Potem można już tylko nabywać nowe umiejętności, kosztem zmniejszania punktów w innych.

# ma Online

## Third Dawn

***Mimo że dochodziła dopiero siódma rano, na ulicach miasta panował spory ruch. W okolicy pojawili się już chętni do nabycia konia lub domu, a okoliczni kupcy krzątali się nerwowo, by sprzedać swoje towary. W Brytannii nastał kolejny świt.***

Projektanci gry pozostawili też dużą swobodę wyglądu naszego bohatera. Oprocz możliwosci ustawienia mu płci (ale mi nowość :) dobieramy też kolor i długość włosów, karnację i zarost. To ostatnie, oczywiscie, tylko panowie (a wielka szkoda :) – przyp. red.). Potem, w czasie gry, mamy również do wyboru różne rodzaje ubrań, w różnych kolorach. Tak

naprawdę to ULTIMA ONLINE jest pierwszą grą, w której można mieć dylematy typu „w co się ubrać". Wszystkie te ustawienia nie są tylko kosmetycznymi sprawami. Wedle powiedzenia: „Jak cię widzą, tak cię piszą", wszystko, co tu na siebie założymy, ma przełożenie na „rzeczywistość". W końcu, żyjemy w świecie zamieszkanym przez kilkusettysięczną społeczność.

### Mnogo nas tu

No właśnie. Chyba ta część gry jest najbardziej fascynująca. Grając w ULTIMĘ ONLINE, spotykasz się z prawdziwymi ludźmi, a nie z SI. Większość mieszkańców Brytannii to żywi gracze, którzy właśnie w tym momencie, kiedy przebiegasz koło nich, siedzą przed komputerem i to widzą. Obecnie liczba zarejestrowanych użytkowników wynosi sporo ponad dwieście tysięcy! Daje to niepowtarzalne możliwości nawiązywania trwałych znajomości z osobami mieszkającymi po całym świecie. Oprocz „ludzkich" postaci spotykamy też NPC-ów, którzy robią za sprzedawców albo dają nam jakieś zadania do rozwiązania. Bohaterowie niezależni stanowią jednak mniejszość.

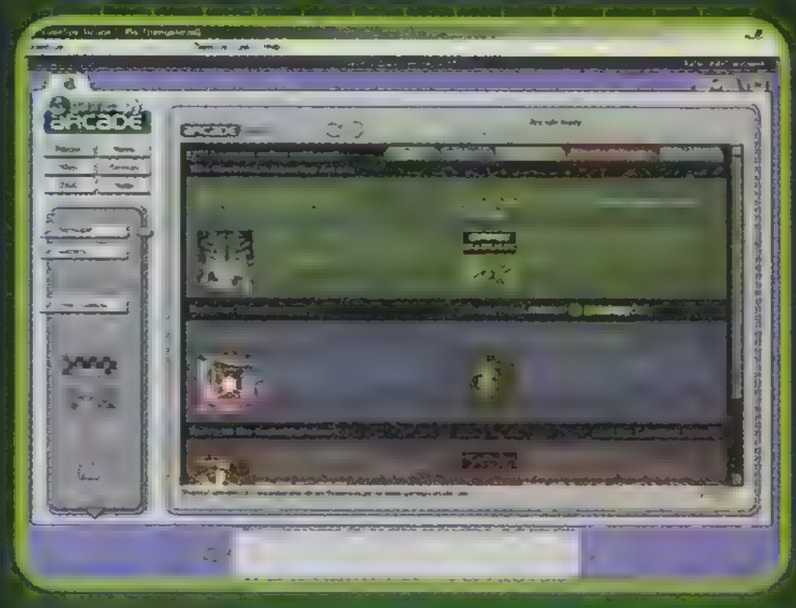
### Gdzie by tu?

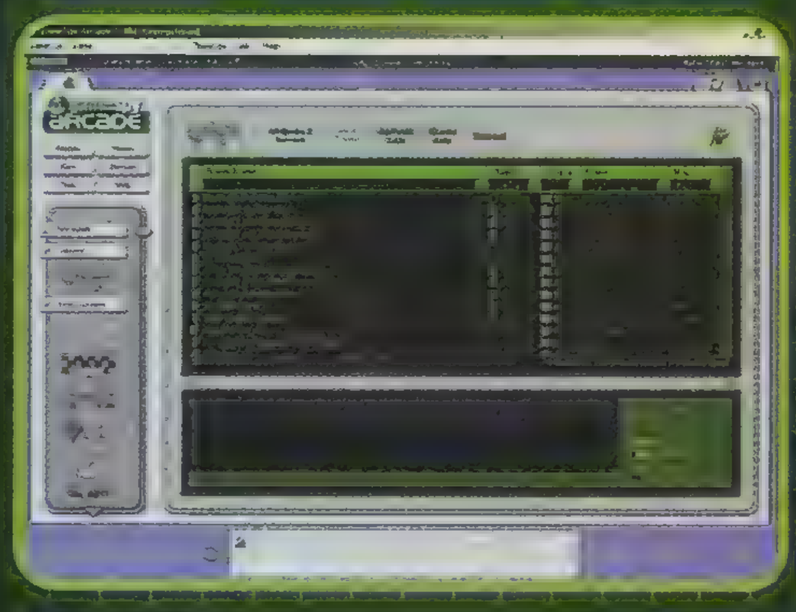
Jak się gra w ULTIMĘ? W sumie, każdy robi to zgodnie z własnymi upodobaniami i według profesji swej postaci. Wojownicy i magowie z reguły szukają dobrej awantury. Wyruszają np. polować na smoki i inne paskudztwa. Kowale naprawiają innym zbroje i tarcze oraz sami wykuwają oręż, który później mogą sprzedać za ciężką kasę. Piekarz piecze... i tak dalej z każdą profesją. Każdy robi to, co lubi i umie najlepiej. Tak jak w prawdziwym świecie, każdy musi się nakarmić (siebie i swoje zwierzęta!), napić :), spotkać ze znajomymi i pracować. Za coś trzeba w końcu żyć.

Grający tworzą najróżniejsze gildie, które potem zawiązują sojusze lub prowadzą ze sobą zacięte wojny. W chwili obecnej jest zareje-

werow i gier online. Coraz częściej powstawały produkty przeznaczone wyłącznie do rozgrywek w Internecie. Producenci starali się maksymalnie spopularyzowac ten gatunek, żeby potem móc sciągac pieniądze od użytkowników swych towarów.

W usprawnianiu sieciowej rozgrywki kamieniami milowymi były DIABLO i STARCRAFT. Na potrzeby tych tytułów Blizzard uruchomił darmowy serwer Battle.net. Wszyscy chętni do sieciowej rozrywki mogli tam sobie pogadać, ale przede wszystkim podłą-





czyc się do istniejących rozgrywek lub założyc nowe, swoje własne. W następnej kolejności należy wspomniec o produkcjach takich jak QUAKE 3: ARENA, COUNTER STRIKE czy też UNREAL TOURNAMENT. Zostały one stworzone prawie wyłącznie na potrzeby Internetu, choc umożliwiały też grę z komputerowym przeciwnikiem (botem). Ale oprocz kilku tytułow, które miały własne wyszukiwarki serwerow, w pozostałych przypadkach informacje o dobrych miejscach do grania rozchodziły się prawie pocztą pantoflową.

### Growy szpieg

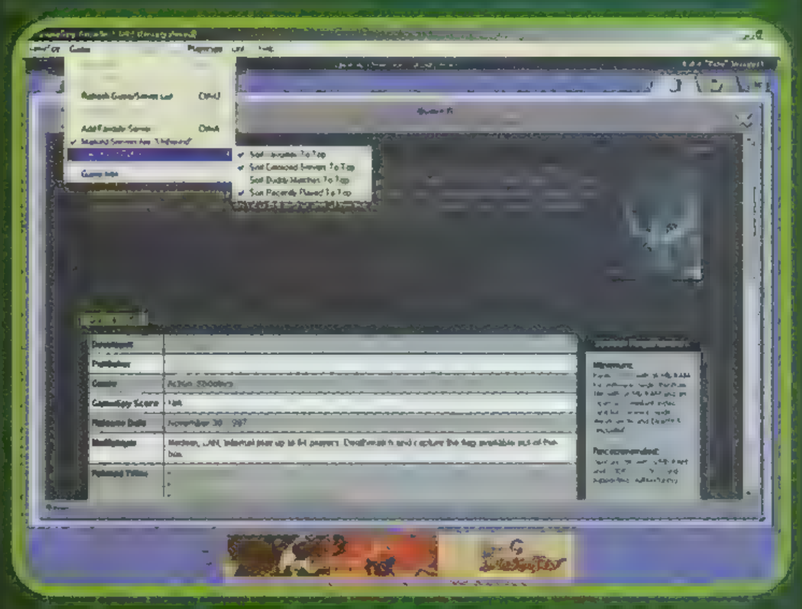
Do porządkowania tego bałaganu serwerów, rozrzuconych po otchłani globalnej sieci, powstał pewien program, GameSpy Arcade, po zainstalowaniu (www.gamespyarcade.com) i darmowej rejestracji, przeskanuje nasze twarde dyski w poszukiwaniu gier, które może obsłużyc. A ich lista jest naprawdę imponująca. Obecnie w ten sposób grac można już w ponad 245 tytułow. Znalezione programy wyświetlane są w rozwijalnym menu po lewej stronie ekranu. Obok każdego tytułu mamy podaną liczbę toczonych w danym czasie rozgrywek. Oprocz tego, w menu znajdziemy odnosniki do stron poswięconym grom, dział z nowymi demami, komiksy w wersji online.

Po kliknięciu nazwy którejś z gier przejdziemy do tzw. pokoju, gdzie w glownym oknie wyświetlone są aktualne serwery, liczba znajdujących się na nich osob i szybkosc transferu (ping). W dolnym oknie mamy chat dla tych, ktorzy nie podłączyli się

do żadnej rozgrywki. Po wybraniu odpowiadającego nam serwera (jak zawsze – im ping mniejszy, tym lepiej) albo przechodzimy do kolejnego pomieszczenia, gdzie siedzą osoby czekające na dołączenie się (jeśli serwer jest pełen), albo od razu jesteśmy przełączani do żądanego programu. GameSpy Arcade umożliwia także założenie nowej gry. Służy do tego przycisk Create game na górnej belce programu. Czasami jeszcze przed tym szpieg pobiera automatycznie kilka plików konfiguracyjnych. Później wystarczy ustawić wybrane parametry serwera i już.

## Internetowe światy

W większości dzisiejszych gier tryb multiplayer nadal jest tylko dodatkiem. Wprawdzie staje się coraz bardziej wymaganym ich elementem, lecz nadal podstawę stanowi singiel. Mimo to coraz większą



popularnością zaczynają cieszyć się tytuły przeznaczone tylko i wyłącznie do gry przez Internet. Na razie najczęściej są to RPG-i. Ostatnie światowe targi growe przekonują jednak, iż już wkrótce możemy się spodziewać prawdziwego wysypu online'owych produktów z każdego gatunku (okazało się, że prawie każdy liczący się wydawca ma w swej ofercie przynajmniej jeden taki tytuł).

Sieciówki mają to do siebie, że nie posiadają zbyt ustalonej fabuły. W końcu, to my (i inni gracze) mamy ją tworzyć. Na ich potrzeby powstają rozległe światy – z pełnymi ekosystemami, łańcuchami pokarmowymi i relacjami między graczami a otoczeniem. Gry online wciągają. I to jest niezaprzeczalny fakt. Świadomość tego, że mijająca nas właśnie osoba jest żywym człowiekiem, że możemy z nią pogadać, zaatakować ją lub zaprosić na kufelek wirtualnego piwa (bezalkoholowego, oczywiście :), dodaje chęci gry przez kolejne godziny, godziny, godziny... To już ranek? A usiadłem do gry dopiero... 10 godzin temu?

Niestety, wszystkie sieciówki mają kilka wspólnych wad. Po pierwsze, za te najlepsze się płaci. Średnio około 50 złotych miesięcznie. Wiem, zaraz ktoś stwierdzi, że to dużo, ale według mnie to nieprawda. Przecież takie pieniądze są sensowną zapłatą za pracę kilkudziesięciu ludzi, którzy muszą się cały czas starać się, aby te wspaniałe internetowe światy istniały i można było w nich grać bez większych problemów. Po drugie: dostęp do Internetu. Tu jest sprawa gorsza. Jeśli nie posiadasz szybkiego stałego łącza, to o grze w sieciówki zapomnij. Niestety, jako że w czasie rozgrywki między naszym komputerem a serwerem są wymieniane bardzo duże ilości danych, wszystkie gry online wymagają łącza z dobrą przepustowością. Łącza telefoniczne lubią się zapychać. Po trzecie: czas.

strowanych ponad 42 tys. gildii. Jest więc w czym wybierać. Część z nich zrzesza bohaterów o konkretnych profesjach lub celach. Oprócz gildii istnieją też różne nieformalne stowarzyszenia.

Świat ULTIMY ONLINE jest na tyle fascynujący i rozbudowany, że nie pozwala się oderwać od gry. Sekundy zamieniają się w minuty, minuty w godziny... Człowiek czuje satysfakcję ze swoich sukcesów, tak jakby odnosił je w prawdziwym świecie. Czasem grającymi tu ludźmi targają takie emocje i uczucia, że przenoszą je do rzeczywistości. I w ten sposób pewna para, która poznała się w Brytannii, pobrała się najpierw w grze (był kapłan, świadkowie, wino itp.), a potem poszli przed ołtarz w realnym świecie.

### Zaplecze techniczne

Oprócz samej gry na Sieci pojawiło się sporo programów wspomagających rozgrywkę w ULTIMĘ. Najbardziej popularnym jest UO Assist. Ten programik to nieoceniona pomoc dla każdego gracza. Umożliwia między innymi ustawianie makr lub grupowanie broni i przedmiotów. Poza Assistem, warto zainteresować się UO Auto-mapem, który jest w stanie podać nam nasze dokładne położenie w Brytannii, a także rozmieszczenie najważniejszych budynków. Ponadto prawie dla każdej profesji występują oddzielne programy, wspomagające np. rzucanie czarów czy kontrolę nad oswojonymi zwierzętami. Warto jednak przed użyciem sprawdzić, czy dany program jest autoryzowany przez Origin. Bo jeśli nie jest, to jego użycie odbywa się na własną odpowiedzialność grającego i może nawet doprowadzić do zawieszenia konta.

Mieliśmy już wiele symulatorów zwierzaków – psów, kotów, ryb czy też rozmaitych odmian pecetowych tamagothi. W roku 1996 pojawił się najbardziej zaawansowany produkt tego rodzaju – CREATURES. Obecne tam Norny wyposażono w bardzo zaawansowane systemy SI, własną fizjologię, biochemię itp. W kolejnych częściach gry twórcy urozmaicali ich wirtualny świat. CREATURES 3 pojawiło się już ponad dwa lata temu, jednak żywotność serii podtrzymywały pakiety dodatkowe. Dawały one głównie tylko nowe gatunki Norn-now – większy add-on ukazał się dopiero teraz.

### Dokowanie Norna w Sieci

Na zestaw CREATURES INTERNET EDITION, poza grą CREATURES 3, składają się dwa nowe elementy. Po pierwsze, nowy gatunek stworzeń – Magma Norns. Jak sama nazwa wskazuje, są to istoty ciepłolubne. Zresztą, to za mało powiedziane – rozpalona słońcem pustynia ma dla nich klimat niemal arktyczny! Druga nowość to Docking Station – wielofunkcyjny moduł, który wpina hodowcę Norn-ów do Internetu. Po jego uruchomieniu mamy do dyspozycji dwie opcje – możemy „zadokować" statek-bazę ze swojej gry (dostępne będą wszystkie wyhodowane uprzednio stworzenia), możemy także rozpocząć zupełnie nową zabawę – w świecie generowanym przez stację. Tak czy inaczej, w dalszej kolejności należy uaktywnić połączenie sieciowe i już można robić, co tylko dusza zapragnie.

Przede wszystkim otrzymujemy tu wygodne narzędzie do pobierania wszelkich gratisowych dodatków (czyli przede wszystkim najrozmaitszych gadżetów urozmaicających zabawę). Autorzy, co prawda, ostrzegają, iż niektóre z nich mogą być niekompatybilne akurat z tą wersją gry, jednak i tak katalog nowych zabawek jest imponujący. Możemy też nawiązać w ten sposób kontakt z pozostałymi hodowcami (w każdej chwili do Sieci podłączonych jest przynajmniej kilkadziesiąt, jeśli nie kilkaset osób). Można wysyłać do nich wiadomości, pogadać na czacie czy też pochwalić się wynikami hodowli (choć akurat w stosunku do zwierząt tak inteligentnych jak Norny termin „hodowla" wydaje się nieco niestosowny), przesyłając przez teleport wybranego pupila.

**„Docking Station to wielofunkcyjny moduł, który wpina hodowcę Norn-ów do Internetu"**

Pomyślano także o zadaniu dla naprawdę ambitnych – dzięki stale uaktualnianej tabeli współzawodnictwa można na bieżąco porównywać wy-

## Kosztowna bolączka

W sumie, gra w ULTIMĘ ONLINE ma trzy wady. Po pierwsze – kosztuje. Za trzymiesięczną aktywację konta trzeba zapłacić około 150 złotych. Druga bolączka to łącze z Internetem. Jeśli nie masz stałki, to możesz spokojnie zapomnieć o tej zabawie. Opóźnienia przesyłu danych między serwerem a komputerem odbiorą Ci jakąkolwiek przyjemność z gry. No i po trzecie – czas. Aby czuć ten świat, należy tu grać regularnie. Chociaż, jeśli ktoś kocha RPG, to właśnie znalazł swój obiekt westchnień.

To, co tu napisałem, jest tak naprawdę tylko małym wycinkiem całości, jaką oferuje ULTIMA ONLINE. O wspaniałościach tego świata można by było napisać książkę. Jeśli ktoś chciałby dowiedzieć się czegoś więcej, to polecam stronę główną programu (www.uo.com) lub najlepszą witrynę poświęconą wszelkim sprawom związanym z egzystencją w Brytanii (uo.stratics.com).

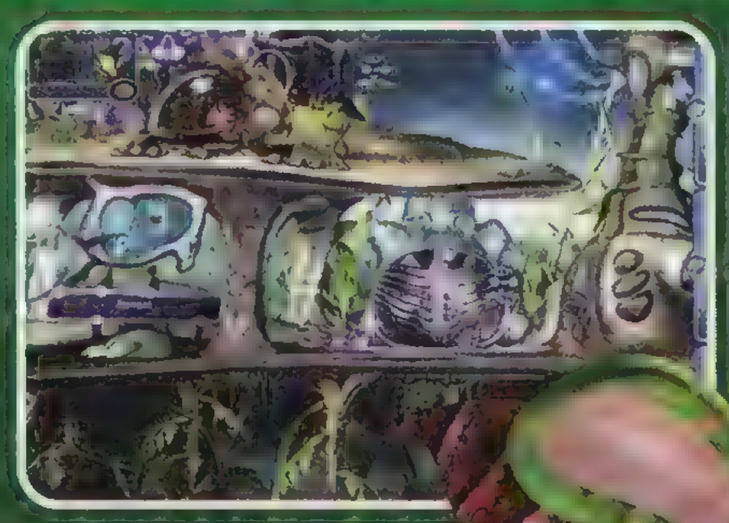
*PS Jeśli ktoś chciałby się ze mną spotkać, to zapraszam do Vesper lub do jaskiń harpii niedaleko Vesper (Shard Europa).*

*Leviathan*

## Czy gry online są niebezpieczne?

**Przeglądałem ostatnio witrynę o beta testach gier i rzuciły mi w oczy dwie rzeczy. Primo – 80% z nich to produkty online. Secundo – prawie wszystkie mają być płatne. Przeliczyłem sobie, w ile z nich chciałbym zagrać – no i skromnie wyszło mi sześć. Następnie założyłem, że abonament to 50 zł. Czyli za taką zabawę muszę zapłacić miesięcznie 300 zeta (bez opłat za Internet!). Na rok wychodzi 3 600 złotych. Niezła sumka... Biorąc pod uwagę polską średnią krajową, wydaje się to obłędnie wysoka cena. Nie starczyłoby już na życie. Choć gdy ktoś mieszka w USA i zarabia miesięcznie około 3000 dolarów, to nawet 60 zielonych za abonament wydaje mu się do udźwignięcia. Może więc dojść do sytuacji, że za parę lat gracze w Polsce na widok nowości będą obchodzić się smakiem. W mniejsze opłaty jakoś nie wierzę.**

# Creatures Internet Edition



niki osiągane przez hodowców. Wybicie się na pierwsze miejsce (oraz, co równie istotne, utrzymanie się na nim) to naprawdę wielkie wyzwanie.

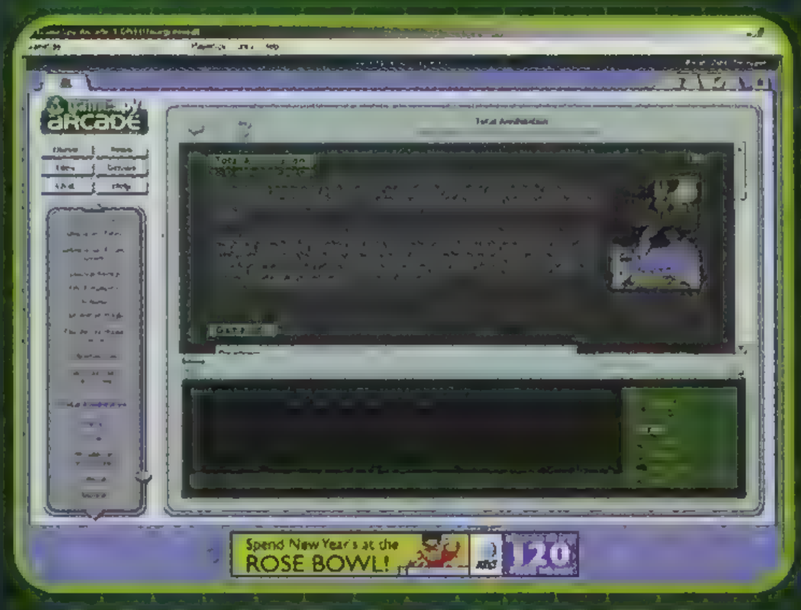
Znajdziemy tu także elementy znane z oryginalnej wersji gry – zestaw „Biochemistry Kit", do analizowania w czasie rzeczywistym wszelkich aspektów fizjologii Nornów (co bardziej sadystyczni opiekunowie mogą tam także aplikować swym podopiecznym najróżniejsze mniej lub bardziej toksyczne świństwa), oraz „Brain-in-a-Vat Kit" do programowania ich neuronowej sieci SI. Co prawda, są to dodatki dla bardzo zaawansowanych użytkowników, jednak maniacy grzebania w mózgu (choćby nawet tak uproszczonym) powinni być usatysfakcjonowani.

### Gratis czy zakup?

Od wydania CREATURES 3 minęły już dwa lata. Z jednej strony, może dziwić, iż nie oznacza to jeszcze wypuszczenia na rynek czwartej części serii. Z drugiej jednak produkt ten (określenie „gra" jakoś mi niezbyt pasuje, w końcu jest to bardziej program edukacyjny niż typowy wyrób przemysłu rozrywkowego) jest naprawdę nadal bardzo dopracowany. A pojawienie się Stacji dopełnia go także pod względem obowiązkowego dzisiaj korzystania z zalet Internetu. Czy warto jednak inwestować w INTERNET EDITION? Jeśli nie masz swojej kopii CREATURES 3, to tak inaczej lepiej ściągnąć samą DOCKING STATION – jest dostępna na stronie producenta jako gratisowy download. No, chyba że komuś strasznie zależy na nowym gatunku do hodowania – ale mam wątpliwości, czy same gorącokrwiste Norny są warte takiego zachodu.

*Pooh*

Do tego typu zabawy trzeba mieć naprawdę duuużo wolnego czasu. Gra w sieciówki wciąga jak jasny gwint. Siadasz na pół godziny, a odciągają Cię ptaszki, ćwierkające nad ranem.




Rynek internetowej rozrywki rozwija się bardzo dynamicznie. Coraz lepsze, szybsze i tańsze usługi telekomunikacyjne (nie patrz w Polsce!) pozwalają na swobodne granie w Internecie. Widać to po liczbie tytułów, które wychodzą z przeznaczeniem wyłącznie do rozgrywki sieciowej. Jak widać, jest to przyszłość gier komputerowych i z czasem okaże się, że singleplayer to zabytek.

### Godne zauważenia gry online

Słów kilka o istniejących już tytułach i tych, które mają dopiero zarządzić.

#### Ultima Online

Wielki świat Brytanii, zamieszkany obecnie przez grubo ponad 200 tys. użytkowników. Jak do tej pory bezsprzecznie najpopularniejsza gra online na świecie.

#### Everquest

Druga najpopularniejsza gra internetowa. Dużo dynamicznej walki, grafika 3D i świetne efekty dźwiękowe. Znacząco większy nacisk na batalistykę niż w UO.

#### Star Wars Galaxies

Nie trzeba chyba wiele tłumaczyć. Po prostu gra umieszczona w uniwersum „Gwiezdnych Wojen". Cudna grafika 3D, rozległy świat znany z książek i filmów.

#### Need For Speed On-line: Motorcity

Wyścigi amerykańskimi wozikami z przełomu lat 50. i 60. Dowolna możliwość przeróbek, duże zakłady o zwycięstwa, zapach palonej gumy i muzyka Beach Boys.

#### Anarchy Online

Dwie frakcje ścierają się w walce o dominację nad planetą bogatą w surowiec do wytworów nanotechnologii. Gigantyczny, pełen tajemniczych miejsc świat 3D.

#### Sims Online

Miasto z całą jego społecznością, gdzie każda postać jest kontrolowana przez innego gracza. Stawiamy domy, tworzymy miejsca pracy czy lokale rozrywkowe.

#### Dark Age of Camelot

Po śmierci króla Artura trzy królestwa walczą o dominację. Są zamieszkane przez przeróżne rasy, z których każda ma swoje własne niepowtarzalne cechy.

*Leviathan*

# Alien Nat

Witajcie na planecie Lukkat, gdzie czas płynie beztrosko i nigdy nie pada deszcz! Jako wszechmocni władcy pokierujemy tu nasz lud ku potędze i świetlanej przyszłości. Do wyboru są: powolni, lecz silni Pimmonowie, piękne Amazonki, ze swymi lalusiowatymi chłopami, i brzydcy, acz weseli, robalopodobni Sajikisowie. Od strony technicznej gra każdą rasą jest bardzo podobna. Pomimo odmiennego wyglądu różnią się one między sobą ni mniej ni więcej tylko dwoma budynkami specjalnymi. Do tego jeszcze inny dla każdej z nich cud świata. Dlatego nie będziemy omawiać każdej nacji z osobna, a skupimy się na ogólnych prawidłach.

## Zwycięstwo

Są dwa sposoby uzyskania serdecznego uścisku dłoni pani Wiktorii: militarny i ekonomiczny. Oba mają wspólny mianownik – tak czy siak, najpierw trzeba rozbudować osadę. Bo tylko dostatecznie rozwinięta pozwoli nam rekrutować i utrzymywać jednostki zaciężne. Niestety, sami nie możemy produkować oddziałów wojskowych – poza strażnikami, którzy są jednak tylko do defensywy. Od wycięcia przeciwnika w pień dużo wdzięczniejszym rozwiązaniem jest podbój ekonomiczny, dlatego też to właśnie głównie na nim skupimy się w poniższym tekście.

## Budujmy...

Początkowo nasz ludek mieszka w niewielkiej osadzie, na którą składa się kilka domków i ratusz. Należy więc od razu wybudować 3 podstawowe rzeczy: szkołę, gdzie wykształcimy wykwalifikowanych robotników, oraz gospodę, dzięki której wyżywimy naszą społeczność. Trzecią istotną konstrukcją jest laboratorium. Tam w głowach uczonych rodzą się myśli, dzięki którym nasza cywilizacja osiągnie szczyty możliwości technicznych. To podstawa dalszych poczynań. Powinniśmy sukcesywnie stawiać wszelkie budowle, wymyślone przez naszego mózgowca, jednak kolejność zależy tylko od nas i danego scenariusza. Szanujmy przy tym teren i nie budujmy, gdzie popadnie. Nawet duże połacie równin przecież kiedyś się skończą. Nowe tereny możemy odkryć w dwojaki sposób: albo nasi ludkowie przypadkowo zawędrują w poszukiwaniu czegoś tam, albo możemy to zrobić za pomocą oddziału wojskowego, użytego w charakterze zwiadu.

Dobrym pomysłem jest stawianie budynków, nawet jeśli nie mamy odpowiednich zapasów surowców. Zawsze można przecież zmniejszyć priorytet danego obiektu i poczekać z jego wykończeniem. Za „komuny" już stosowano ten patent. Rozpoczynano z zapałem. Później robota jakiś czas stała, bo czegoś brakowało. No i w końcu już po 8 latach... hmm... różnie to bywało. O ile jest to możliwe, zawsze należy stawiać jak największe domki. Dzięki temu oszczędzamy cenne miejsce, co jest szczególnie ważne na małych wysepkach. Niekiedy właściwym rozwiązaniem może być nawet zburzenie domku 2-rodzinnego, aby na jego miejsce postawić 6-rodzinny. Jest to jednak przypadek skrajny i z uwagi na spadek motywacji nie należy go nadużywać.

Jeśli chodzi o komunikację, to nie trzeba szarżować z budową kamiennych dróg. Co prawda, przyspieszają one nieco poruszanie się ludków, ale nie jest to przyspieszenie zbyt radykalne. Dlatego drogami przede wszystkim powinno się łączyć oddalone od siebie skupiska, a tworzenie ciasnej sieci uliczek w centrum darować sobie. Całkiem zasadne jest tworzenie branżowych „zagłębi" produkcyjnych – np. aby wypiec bochenek chleba, potrzebujemy wody i ziarna, tak więc w sąsiedztwie piekarni powinna być studnia, farma, no i oczywiście gospoda, gdzie czekają już żarłoczni mieszkańcy wioski.

Nie można też zaniedbywać budownictwa mieszkaniowego. Własny kąt powinien mieć każdy oprócz strażników. Jeśli akurat brakuje surowców, można wykorzystać pewien trik. Mając na uwadze, iż każdy nowy pracownik to kolejne mieszkanie, nie należy się spieszyć ze szkoleniem specjalistów. A niech siedzą „niewykształ" u mamusi. Jest to jednak rozwiązanie na krótką metę. Wcześniej czy później powstanie zagrożenie w postaci dużej liczby bezrobotnych i niezadowolonych, a czym to grozi, to już chyba każdy wie. Jeśli ktoś się nie orientuje, to polecamy pospacerować nocą po warszawskiej Pradze. Tak więc, nie należy przesadzać z oszczędnością materiałów. Jako że nie mamy praktycznie żadnego wpływu na wielkość populacji, jedyną obroną przed bezrobociem jest ciągła rozbudowa. Jeśli akurat nie mamy miejsc pracy do obsadzenia, a nazbierała nam się rzesza niewykształów, zróbmy z nich tragarzy. Praca to może niezbyt ambitna, ale wielce przydatna.

Piekarnia, rzeźnia i stolarnia oferują możliwość zmiany produktu finalnego. Nieopłacalne jest jednak ciągłe przestawianie profilu produkcji w zależności od potrzeb społeczeństwa. Lepiej postawić kilka takich samych obiektów i wprowadzić w nich ścisłą specjalizację. Nawet jeśli [illegible] danego dobra, zawsze można [illegible] dać. Na Lukkat [illegible] się produkuje tym lepiej – [illegible] magazynowania [illegible]. Mamy pomienną [illegible] w przypadku stolarni, gdzie [illegible] problem z surowcem. W pewnym momencie [illegible] się po prostu pozbyć [illegible] (bo wszystkie okoliczne [illegible]). Dlatego też nie należy przesadzać z [illegible] stolarni. Warto zbudować jedynie dwie sztuki tego przybytku. Połączone moce produkcyjne dwóch stolarni są wystarczające, nawet jeśli mamy bardzo ambitne plany.

## Ruszmy mózgownicą...

Kiedy już zbudujemy laboratorium, zgłoszą się różni mędrcy. Mogą mieć stopień bakałarza, magistra lub doktora. Nie zawsze warto zatrudniać najbardziej wykształconego, a co za tym idzie – najdroższego naukowca, gdyż kasy nam zeżre, a i tak, z powodu braku surowców lub ludzi, nie nadążymy od razu wszystkich wynalazków wdrożyć w życie. Spokojnie, nie ma pośpiechu. Dopiero gdy mamy już wszystkie nowinki, opłaca się przejść na następny poziom technologiczny. A kiedy opracujemy wszystko, co się da w da-

# tions 2

nym scenariuszu, dobrze jest zwolnić „mądralińskiego" z laboratorium. Są ku temu dwa powody. Nie będzie już „żżerał" kasy – „murzyn zrobił swoje, murzyn może odejść". Wiemy, że to może troszkę brutalne, ale tak to już na Lukkat jest. Jeśli sami zwolnimy naukowca, to nie będzie to miało wpływu na ogólną motywację społeczeństwa. Jeżeli jednak zdarzy się tak, iż to on sam odejdzie, bo np. nie dostał pensyjki przez dłuższy czas, oburzeni mieszkańcy naszego pierdzidołka mogą się na nas troszkę obruszyć.

## Radujmy się...

W realnym swiecie mówi się, że „okazja czyni złodzieja". W realiach „alienoskich" jednak to nie okazja, a motywacja czyni złodzieja. Żeby z naszej osady nie zrobić zagłębia przestępczości, należy dbać o dobre samopoczucie obywateli. Jeśli bowiem motywacja danego podopiecznego spadnie poniżej 10 procent, będzie on wkurzony i zły, a to nie wróży nic dobrego. Pół biedy jeśli jest on ona samotny(a). I gdy po prostu spakuje walizki i pojdzie w siną dal. Zawsze można go/ją kimś zastąpić. Gorzej, gdy taki obywatel ma rodzinę i wraz z nią opuści nasze miasteczko. Wtedy trzeba się ostro napocić, by jakoś uzupełnić brakujących pracowników.

Najgorszą z możliwych formą wyrażenia niezadowolenia jest jednak zejscie ze ścieżki prawa. Jeśli nie mamy akurat komisariatu lub jeśli przestępcą stał się właśnie sam policjant, to możemy mieć duże kłopoty. W ekspresowym tempie może się wtedy rozplenić fala gwałtów (nie brać dosłownie) i grabieży. Dodatkowo, ku naszemu utrapieniu, zbuntowany zło-

dziej może znaleźć naśladowców. Wtedy nawet kilka komisariatów nie pomoże opanować sytuacji. Pewnym ratunkiem może być postawienie cudu swiata, który podniesie morale wszystkich obywateli o 20%.

## Módlmy się...

Lukkatowy ludek potrzebować będzie też strawy duchowej. Co jakiś czas w dolnym rogu ekranu ukaże mała ikonka, sygnalizująca silny pociąg naszych milusińskich do czczenia Najwyższego. W nowiutkiej świątyni, oczywiście. Jeśli nie zaspokoimy tej zachcianki, lud nasz może stać się nader niespokojny i antyrządowy (dobrze, że nie ma tam wolnych wyborów). Nie jest to jednak potrzeba tak samolubna, jakby się zrazu wydawało. Po pewnym czasie nasz gorliwy ludek „wymodli" najprawdziwszy CUD! Będziemy mogli zażyczyć sobie, aby na znienawidzonego wroga spadła milutka zaraza, lub poprosić o deszcz złota (oj, przydałoby się, przydało) albo też wybłagać zdrowie dla całej wesołutkiej gromadki. Na poziomie metropolii istnieje dodatkowo religijny cud świata, po którego postawieniu bogowie będą patrzyli na nas nieco łaskawszym wzrokiem. Alleluja!

## Handlujmy...

Można handlować zarówno z inną nacją, jak i z latającymi kupcami, jednak zawsze odbywa się to za pomocą tych latających zdzierców. Pamiętaj, że takowy łyknie niemal wszystko, co mu zaoferujesz, ale nieźle Cię przy tym obedrze. Dlate-

go warto ciągle przeglądać oferty innych nacji.

Czym handlować? To dobre pytanie. Najbardziej intratna jest farmakologia. Lekarstwa są dość drogie, warto więc postawić kilka chatek znachorów. Są one dostępne już na poziomie osady. Nie należy się przejmować, że ziołek może zbraknąć, gdyż znachor sam je będzie sadził, pielęgnował i zbierał. Dlatego też o surowiec nie trzeba się martwic. A zyski będą duże. I oto chodzi, i o to chodzi! Najdroższa w grze jest broń, ale zanim będziemy ją mogli produkować, wiele jeszcze wody upłynie. Pamiętajmy jednak, że im więcej danego dobra sprzedamy, tym bardziej jego wartość rynkowa będzie maleć. Dlatego nie nastawiajmy się na produkcję tylko jednej rzeczy.

## ...i walczmy

Aby krwawo rozprawić się z innymi, musimy nająć rycerza. Warto przy tym zwrócić uwagę na następujące rzeczy. Są 3 rodzaje wojaków, różniące się siłą bojową, liczbą wasali i wysokością pensji. Przy tym Amazonki mają najlepszą broń, lecz brakuje im „pary". Pimmonowie to postacie mocne, lecz powolne, a Sajikisowie atakują najszybciej, ale ze średnim „przyciskiem". Aby wynająć najpotężniejszych rycerzy, musimy rozbudować siedzibę do poziomu metropolii i mieć dobrą reputację. Świta naszego bohatera składać się może z wojowników walczących w zwarciu, strzelców lub kolesi z działami i taranami (oczywiście, miksy są czę-

sto spotykane). Mając określony cel ataku, należy odpowiednio dobrać załogę. Gdy atakujemy w polu, nic nie wskóramy, jeśli w naszej grupie będą tylko kanonierzy. Sam rycerz może sobie nie poradzić, a jeśli padnie, to i jego ludzie pójdą do piachu. Nie porywajmy się więc na wroga tylko jednym oddziałem. Strażnicy powstrzymają natarcie, a wrogi rycerz dokończy dzieła. Atak musi być dobrze zaplanowany, z uwzględnieniem różnych formacji. Ruszenie w pole samotną jednostką jest zasadne tylko przy dywersji. Wysadzenie „desanciku" na tyłach przeciwnika może mu napytać kłopotów. Jeśli zas chcemy całkowicie wyeliminować obcą rasę, nie należy wdawać się w pojedyncze utarczki. Głównym celem staje się wtedy wrogi ratusz. Po jego upadku całą wrogą nację spotka zagłada. Wyciągnijmy więc z tego wnioski. Nie budujmy wież obronnych tylko przy granicach miasta. W miarę możliwosci rozstawmy je po całym terenie, ze zwróceniem szczególnej uwagi na okolice ratusza. Jeśli jakis obszar będzie szczególnie zagrożony, to zawsze można przefilancować strażników z innych wież.

Powyższe wskazówki nie są może zbyt odkrywcze, ale stanowic mogą pewną pomoc dla początkujących. Naszym celem nie było prowadzenie nikogo za rękę, ale zebranie i przedstawienie podstawowych zasad rządzących grą. Wszystkim życzymy udanej zabawy.

*MacIotsen i Yaromir*

ocena **8.5/10**

wydawca **JoWood** ●
**www.thenations-game.com** ●
dystrybutor pl **CD Projekt** ●
**www.cdprojekt.com** ●
termin wydania pl **Jest** ●
pc win 95-Me **Pentium II 350, 64 MB RAM** ●

w imadle

# Alone In T

## THE NEW NIGHTMARE

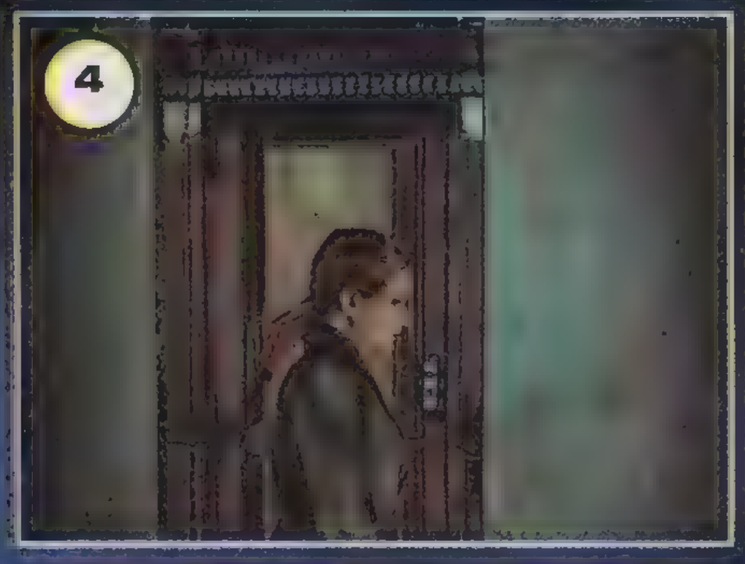
cz. 3

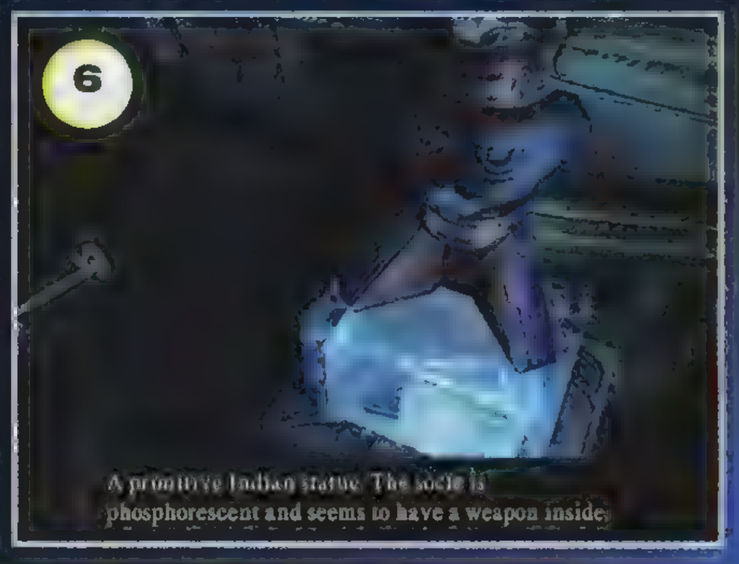
Przyszedł w końcu czas na Alinę. Na wstępie jednak muszę ostrzec wszystkich chętnych do grania tą postacią, by najpierw postarali się mimo wszystko przejść całą trasę Carnbym. Po pierwsze dlatego, że ten zaczyna z rewolwerem w dłoni, a Aline ma tylko latarkę. Na samym początku więc nie wiadomo, jak postępować. Ni go w d., ę, ni go w oko. Poświecisz, a potwór Cię i tak w czapkę. Dlatego radzę wyrobić sobie dobre nawyki zapalania światła i chodzenia z włączoną latarką, nawet gdy widno. Radzę również zachowywać stan gry tak często, jak tylko pozwala zasób amuletów ku temu. Amuletów używaj zresztą po ukończeniu każdej lokacji. W innym przypadku będziesz ją musiał powtarzać. I jeszcze jedno. Ponieważ będę opisywał przygody dziewczyny, zwracać się będę do czytelnika w rodzaju żeńskim. Panowie chyba nie będą mi mieli tego za złe ;)

Zaczynasz na dachu, tam bowiem zaniosły Cię wiatry po skoku z opanowanego dziwną siłą wodnopłata. Po kilku piruetach na gzymsie (nie bój się, nie można spaść) odzywa się do Ciebie przez radio Carnby. Mówi, żebyś znalazła najbliższe okno, wlazła tam i zaczekała, aż on coś wymyśli. Pierwsze okno, na jakie trafiasz, jest rozświetlone. Wewnątrz pomieszczenia płoną świece, a w łóżku spoczywa wiekowa staruszka (Madame Fanny? To tu), po rozmowie z nią dostajesz klucz **(screen 1)**. W pewnym momencie w rogu pokoju zaczyna coś szurać. Staruszka pyta, czy to nie jej mąż, odruchowo patrzysz w tę stronę, gdy wtem dostrzegasz pełzający po pokoju wzór z dywanu, który zamieniwszy się w węża, będzie chciał Cię pożreć **(screen 2)**. Wystarczy skierować na niego światło latarki i chwilę nią pomachać, a potwór wyparuje. Z pokoju, oprócz pozłacanego klucza darowanego przez babcię, zabierz amulet (ten do zapisywania gry) oraz pakiet opatrunkowy. Wyjdź z pomieszczenia drzwiami i przygotuj się do biegu. Musisz bowiem jak najszybciej zapalić światło w ciemnym korytarzu. Czai się tu trójnogi potwór. Do włącznika musisz biec aż na drugi koniec korytarza. Kiedy rozbłyśnie światło, monstrum zniknie.

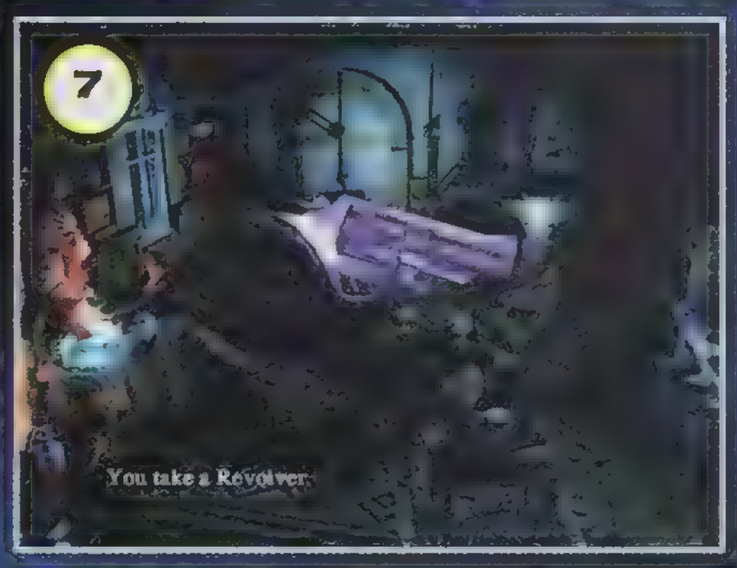
Stoisz obok zamkniętych drzwi. Wróć kawałek korytarzem do rozwidlenia i skręć w odkrytą odnogę. Na jej końcu są puste beczki. Z prawej zobaczysz drzwi. Kiedy je otworzysz, znajdziesz się w pomieszczeniu z kredensem i mnóstwem flaszek. Biegnij co sił w nogach, omijając dwa potwory, aż na przeciwległy koniec i otwórz następne drzwi. Wejdź. Potwory zostaną po tamtej stronie. Jesteś w rupieciarni na strychu **(screen 3)**. Znajdź amulet (zapisu gry) na beczce. Skontaktuje się z Tobą Carnby. Zacznie truć, że coś wymyślił, by Ci pomóc. Po rozmowie idź do końca rupieciarni i znajdź pudełko z fosforową amunicją. Wróć do pomieszczenia z potworkami. Szybko skręć w lewo – w niewielki korytarzyk, który wcześniej przepuściłaś. Jesteś znów w niewielkim pomieszczeniu (potwory depczą Ci po piętach!). Tu znajdziesz dwoje drzwi. Wejdź w otwarte. Znajdziesz się w jasnym, przejściowym korytarzyku. Uwaga! Przeżyjesz małe trzęsienie ziemi i usłyszysz nieludzkie ryki bestii. Złap oddech, ponieważ za drzwiami czyha na Ciebie jeszcze jeden ziutek. Zabierz mały, pozłacany klucz, który leży na stoliku przy wejściu, i spadaj.

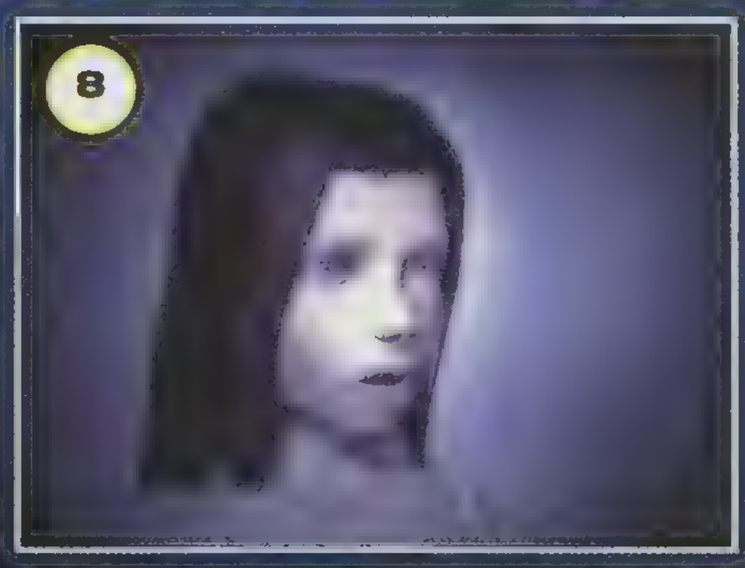
Teraz się nie śmiej! Musisz wrócić do zamkniętych drzwi w korytarzu – tych koło włącznika światła, kiedy wyszłaś od babci. Otwórz je znalezionym dopiero co kluczykiem. Zobaczysz kręcone schody. Jest ciemno. Zejdź nimi piętro niżej. Tu usłyszysz rozmowę Obeda Mortona z kimś, kogo głosu nie rozpoznasz **(screen 4)**. Zejdź na sam dół, zapal światło i pchnij drzwi **(screen 5)**. Potem otwórz następne. Znajdziesz się w niewielkim muzeum Mortonów. Naciśnij włącznik światła, w ciemności rozbłyśnie świecąca podstawa indiańskiej statuetki **(screen 6)**. Jeśli przyjrzysz się jej z bliska pod przezroczystą płytą dojrzysz rewolwer. Użyj klucza otrzymanego od starej kobiety, a zdobędziesz broń **(screen 7)**. W tej samej chwili zaatakuje Cię stwór. Nie trać czasu na walkę z nim – nie boi się światła, a Twoje strzały g. o mu zrobią. Nie marnuj więc amunicji i biegnij do okna. Obok niego znajdziesz otwarte drzwi. Zaraz po wyjściu na wyłożony czerwonym dywanem korytarz zobaczysz sylwetkę. Poznasz w niej Obeda Mortona. Zawołany, prędko się jednak oddali, zostawiając Cię samą. Ruszaj za nim, skręć w prawo – dojdziesz do drzwi. Otwórz je. Znajdziesz się w korytarzu.

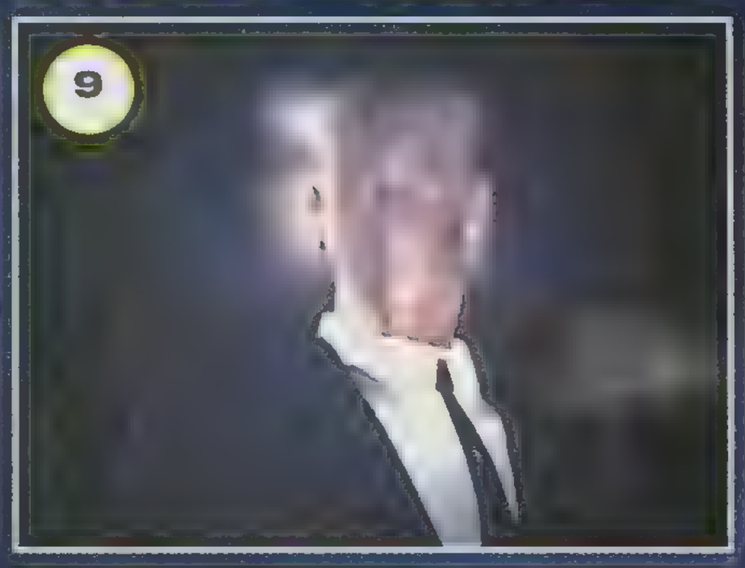


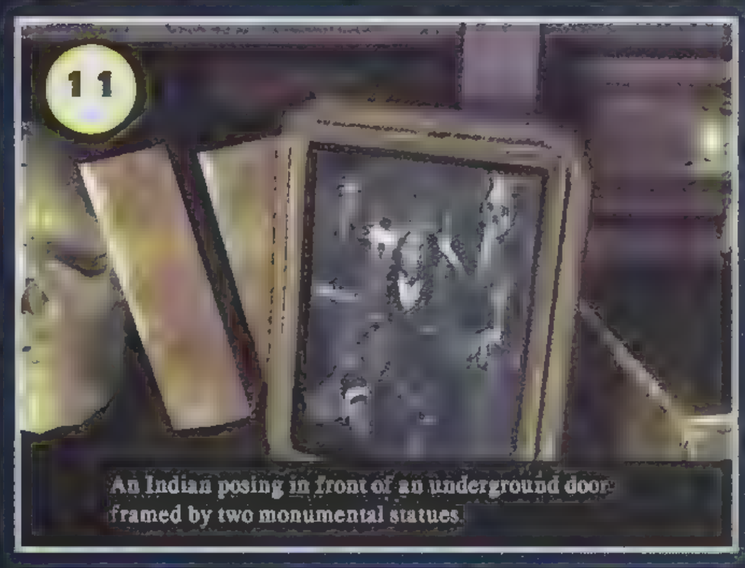


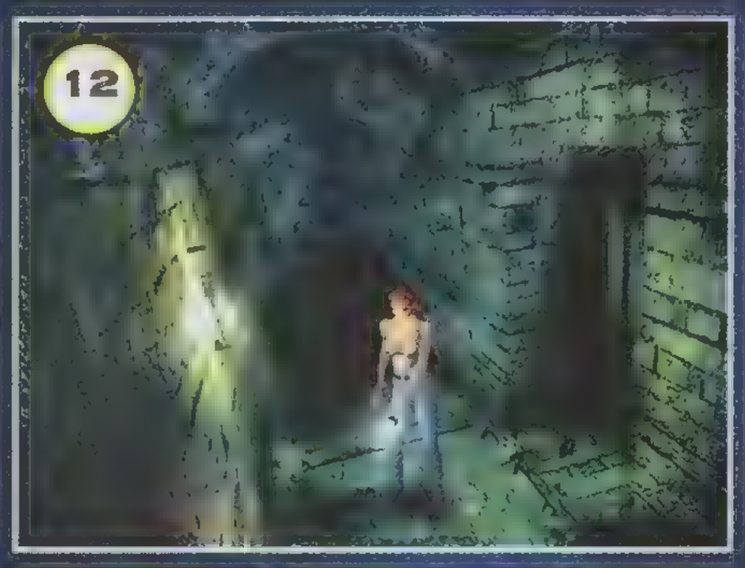
# The Dark 4






Tym samym, w którym Carnby spotyka Edenshawa. Pójdź nim prosto. Kiedy dojdziesz do schodów na górę, wejdź w drzwi po ich lewej stronie. Jeszcze kilka kroków zakrzywionym holem, mijając podrapane obskurne ściany, a znajdziesz profesora Obeda Mortona. Ten jednak po krótkiej wymianie nieuprzejmości potraktuje Cię usypiającą strzałką.

Z narkotycznego koszmaru **(screeny 8, 9)** obudzisz się bez kamizelki w sypialni za szafą **(screen 10)**. Rozejrzyj się po pokoju, szczególnie uważnie przyjrzyj się zdjęciu Indianina **(screen 11)**. Kiedy wstaniesz, skontaktuje się z Tobą Carnby, dziękując Bogu, że żyjesz. Zapal światło i zbadaj pokój. Odnajdziesz w nim amulet, pakiet opatrunkowy i klucz ampułowy. Teraz podejdź do lustra. Za nim ukryte jest przejście. Zejdź zapuszczonymi, pełnymi pajęczyn schodami **(screen 12)**. W niewielkim pomieszczeniu znajdziesz trójlufowy obrzyn i drzwi. Za nimi czekają Cię znowu schody. Zejdź po nich. Znajdziesz się w korytarzu. Po drodze znajdziesz pakiet opatrunkowy. Idąc korytarzem, zobaczysz drzwi, a w nich judasza. Kiedy przez niego spojrzysz, dostrzeżesz Obeda Mortona, który rozmawia z kimś w swoim laboratorium. W pewnej chwili ten ktoś walnie go bronią w dynię. Ty wiesz, że to Alan Morton.

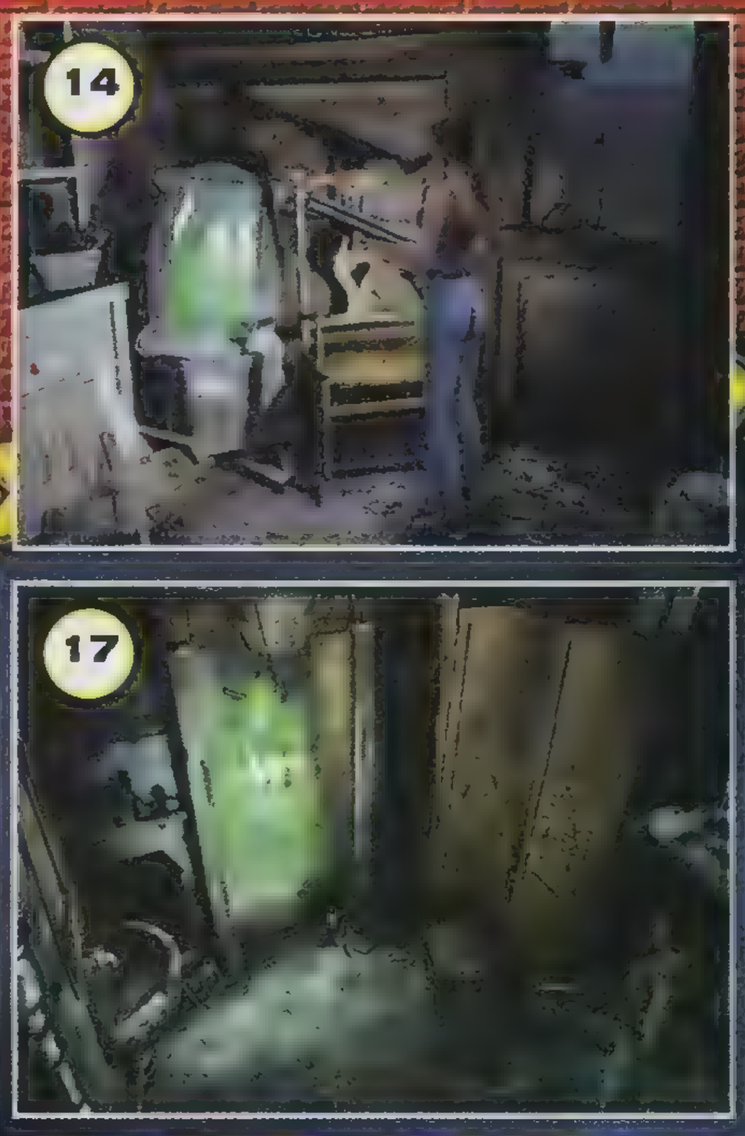
Wróć do pomieszczenia, gdzie się obudziłaś. Po drodze nie zwracaj uwagi na dzikie ryki i trzęsienia ziemi. To właśnie, wyczuwszy Ciebie, teleportują się na schody wszelkie monstra. Ty masz je jednak gdzieś, bo już tu nie wrócisz. Skoro tylko wejdziesz do pokoju, odnajdzie Cię Carnby. Po krótkiej rozmowie przekonasz go, by podsadził Cię do klapy w suficie. Przejdź przez nią, a znajdziesz się w pokoju z lustrem **(screen 13)**. W pewnym momencie w zwierciadle ujrzysz twarz. To spogląda na Ciebie Judas De Certo – demon, który opętał Mortonow **(screen 14)**. Pochwali Cię, że tylko ludzie o nadnaturalnych zdolnościach mogą spojrzeć w tę taflę i zobaczyć w niej prawdę. Powie również, że musi odzyskać swoje lustro, które podstępnie skradł mu pozostający na służbie Mortonów Indianin Edenshaw. Podejdź do drzwi. Kiedy je przekroczysz, znajdziesz się obok wielkiego, malowanego w zuluskie wzory dzbana. Wkrótce poznasz, że dotarłaś znowu do pokoju z mnóstwem flaszek. Nie obawiaj się! Nie ma tu już potworów. Weszłaś tymi drzwiami, które kiedyś były zamknięte.

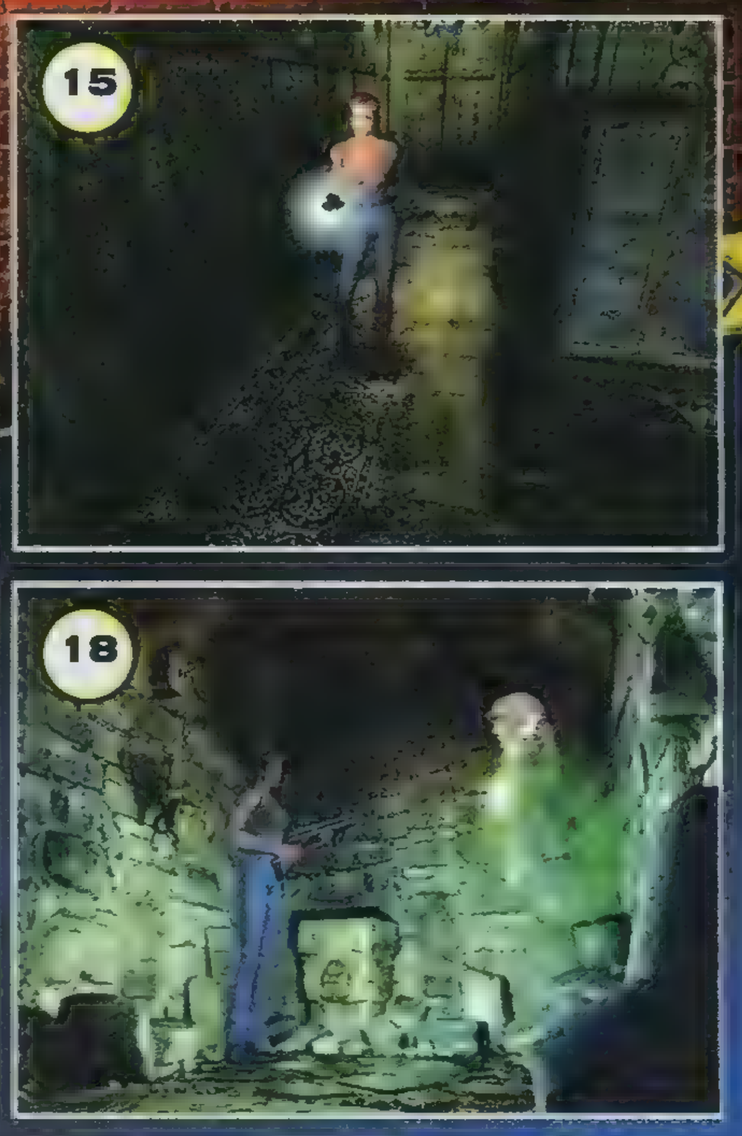
Pomaszeruj do sypialni babuni. Ta z zainteresowaniem wysłucha opowieści o Obedzie i powie, iż od dawna podejrzewa, że jest on duchem. Ze stolika weź amulet i apteczkę. Idź do kręconych schodów. Stań przy drzwiach, gdzie podsłuchałaś rozmowę. Rozbłyśnie niebieskie światło i zostaniesz teleportowana do wewnątrz. Na podłodze leży dywan w orientalne wzory **(screen 15)**, a ściany pokrywają tapety z motywem roślinnym. Jesteś w korytarzu prowadzącym do prywatnych pokojów Alana Mortona.

Wejdź w pierwsze drzwi na lewo od teleportu. W pomieszczeniu zapal światło i weź apteczkę z szafki na strzelby oraz lustro z komody. Teraz wespnij się na podest i stań za biurkiem **(screen 16)**. Weź granatnik. Na biurku leżą zapiski Alana. Przeczytaj je. Schodząc, zignoruj lekkie trzęsienie ziemi i zjawę. Wyjdź na zewnątrz i idź korytarzem. Spod jednych drzwi (tych naprzeciw lustra) wypłynie kałuża krwi. Naszykuj strzelbę. W tym samym momencie usłyszysz dochodzący spod powały szelest kosmatych odnóży. Uważaj, to zbliża się do Ciebie horda pająkokrabów! Zabij je. Idź w prawo i otwórz drugie drzwi po lewej stronie. Oto jesteś w sypialni. Tej wyglądającej jak kaplica. Za ścianą mruczą żubry albo coś podobnego. Rozejrzyj się – znajdziesz amulet i pudełko z nabojami. W lustrze pojawi się znów wizerunek De Certo **(screen 17)** i zacznie namawiać Cię, byś do niego podeszła. Wejdź przez lustro, jak Alicja. Po drugiej stronie znajdziesz pomieszczenie. W jego wnętrzu pojawi się duch De Certo i poprosi Cię o znalezione niedawno lustro **(screen 18)**. Jeśli mu je dasz, zginiesz!!! Pamiętaj, żeby na pytanie odpowiedzieć „Nie". Potem Twoja bohaterka ciśnie zwierciadłem o ziemię. Zerwie się potężny wiatr i wszystko zacznie wirować, a po chwili ucichnie. Ty zabierz abkańską statuetkę bizona. Wychodząc, spotkasz pod świecącą kopułą Edenshawa. Dowiesz się, że jest ostatnim wojownikiem światła z plemienia Abkanów i tylko on wie, jak odprawić rytuał siedmiu statuetek. Ty i Carnby musicie je znaleźć. W nich bowiem zaklęta jest moc starożytnych bogów.

Znów skontaktuje się z Tobą Carnby. Faceci czasem są upierdliwi! Wyjdź z sypialni prawymi

## w imadle







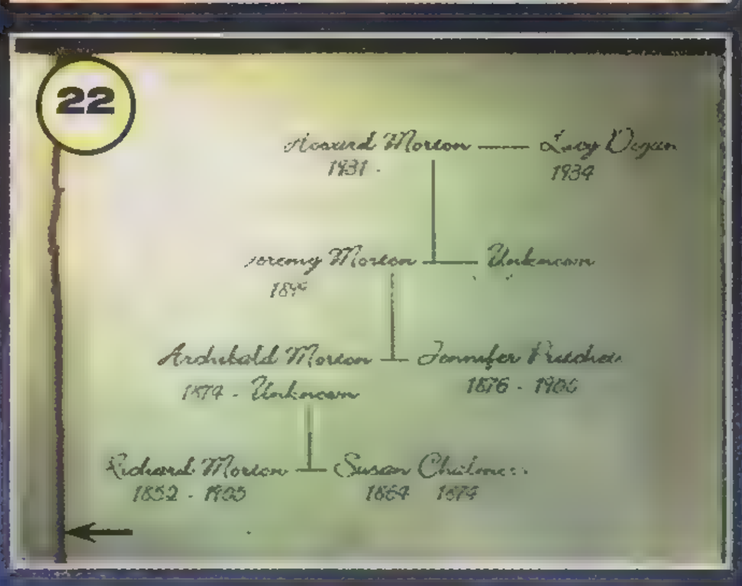


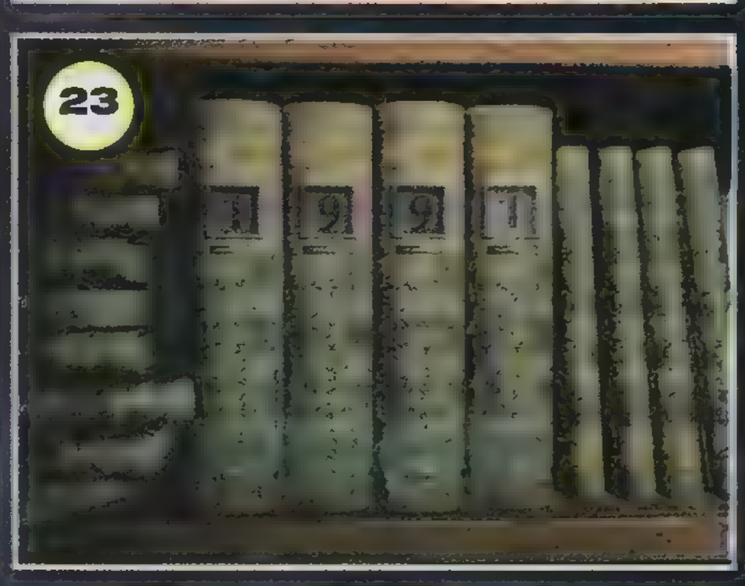


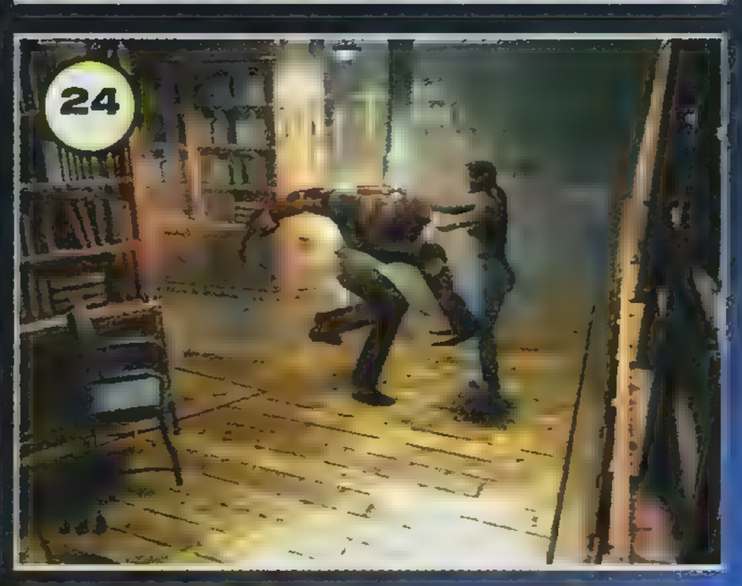


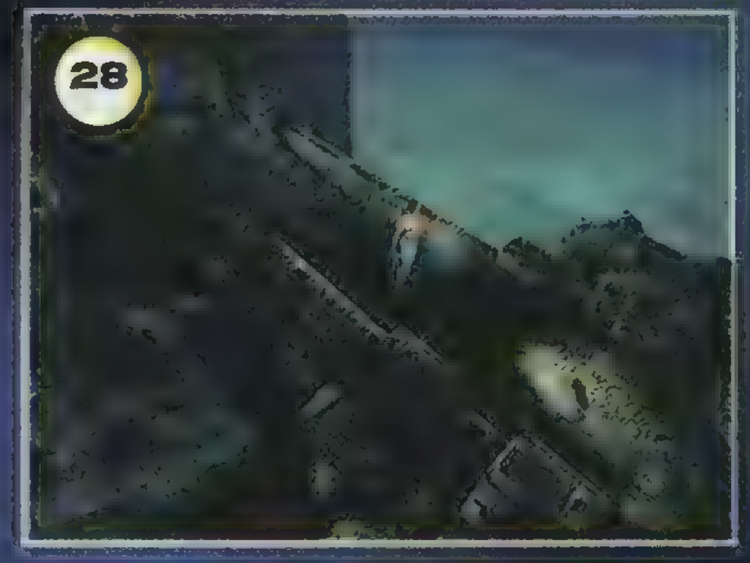
drzwiami – wprzódy je odblokowując. Są niezbyt dobrze widoczne. Znajdziesz się w westybulu na piętrze – tam, gdzie wiszą portrety Mortonów. Wyjdziesz drzwiami naprzeciwko szafy. Tu będzie czekał piesek. Zabij go. Zejdź na parter i podszukaj dwuskrzydłowych drzwi pod schodami. Otwórz je i wejdź. Byłaś tu już. Tu Carnby spotkał Edenshawa. Tym razem idź w drugą stronę, w kierunku niewielkiej odnogi głównego korytarza. Tam napadnie Cię dwóch zombie. Powal ich z trójrurki. Na prawo masz biuro Obeda Mortona. Otwórz drzwi i wejdź. Ze stolika zbierz pudełko z nabojami. Potem odwróć się i wygarnij trzy razy w lustro za Tobą **(screen 19)**. Kiedy się rozpadnie, podejdź i wyjmij zza niego ukryty tam pamiętnik Lucy Morton (to ta babcia w łóżku). Wówczas zgaśnie światło, a Ciebie nastraszy piesek. Kiedy wyjdziesz z biura, zostaniesz przeniesiona tajemną siłą do pokoju Lucy **(screen 20)**. Ta zaś, szczęśliwa z odzyskania pamiętnika, obdarzy Cię kryształowym pryzmatem. Weź go i idź do pokoju Alana Mortona – to tam, gdzie znalazłaś granatnik. Podejdź do stojącego przy biurku projektora i umieść w nim pryzmat. Zgaś światło i podświetl projektor latarką.

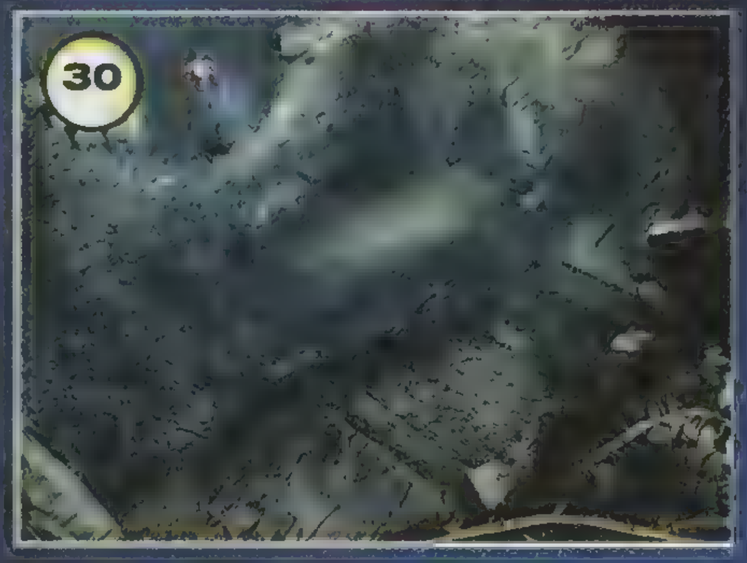
Rozpocznie się projekcja. Przedstawia doświadczenie genetyczne, które ma na celu ożywienie zwłok. Po dwóch zastrzykach obudzi się zombie. Kiedy zakończy się wyświetlany film, weź sześcian **(screen 21)** z tajemniczą liczbą 1991. Będzie Ci wkrótce potrzebny. Idź do biblioteki. Na półpiętrze zaatakują Cię pieski. Przejdź przez korytarz i wyjdź na klatkę schodową z kręconymi schodami w dół. Zejdź piętro niżej i zapal światło. Teraz naszykuj broń i przekrocz drzwi. Zabij dwóch smętnych ziutków i otwórz podwójne drzwi z prawej. Zapal światło. Oto jesteś w bibliotece Mortonów. Przeczytaj dwa dokumenty: jeden z biurka po lewej, a drugi z pulpitu po prawej. Dowiesz się wiele o rodzinie Mortonów – swojej rodzinie. Poznasz też jej drzewo genealogiczne **(screen 22)**. Teraz podejdź do drugiego regału po lewej stronie w głębi biblioteki i popatrz w górę (Ctrl). Zobaczysz







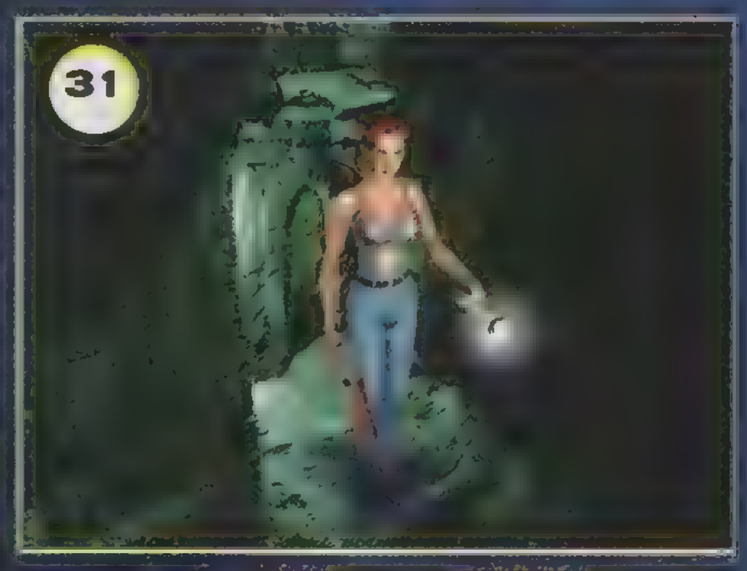

cztery jednakowe książki (**screen 23**). Kiedy ustawisz na nich szczbę z sześcianu (1991), otworzy się tajemna skrytka. Weź z niej abkańskie tabliczki, amulet i pakiet opatrunkowy. Teraz zmień broń na granatnik i zapisz grę. Odetchni głęboko i pociągnij za umieszczoną na ścianie dźwignię.

W centrum biblioteki z podłogi wyjedzie wielkie szklane akwarium, w nim zaś będzie niewyraźna postać. Podejdziesz, by przyjrzeć się bliżej i wówczas to coś wstanie. Pancerna szyba chrupnie jak wafelek, a przed Tobą stanie Demon Cienia (**screen 24**). Nie panikuj. Użyj słynnej techniki bułgarskich komandosów. Strzelaj i odsuwaj się do tyłu. Tylko uważaj, by starczyło Ci bibliotekі. Zbliżek jest silny i jeśli walnie Cię w kły, zejdziesz po jednym strzale. Jest również wolny. Wykorzystaj tę słabość. Zużyjesz na niego około 5–6 granatów z granatnika albo jeśli jesteś naprawdę twarda – 30 strzałów z trójrury. Kiedy go rozwalisz, z akwarium wyciągnij połówkę złotego amuletu (nie mylić z tymi do zapisywania gry!). Znów zostaniesz przeteleportowana do Lucy. A ta da Ci drugą połówkę amuletu. Chwilę pogwarzycie o sprawach rodzinnych, a potem babcia, pogodzona z mającą nadejść śmiercią, pożegna Cię wylewnie. Ty zaś idź do westybulu na parterze. Tam zabij wszelkie potworki i stań przed wielkim lustrem. Zajrzyj do plecaka i złóż obie połówki amuletu (combine). Następnie użyj go na lustrze (**screen 25**). Za tym otworzy się tajemne przejście, które poprowadzi Cię do piwnicy.

Otwórz zakratowaną bramkę i wejdź do niskiego pomieszczenia z trumną. Jest puste. Nawet nie ma po co zaglądać. Poszukaj metalowej drabinki prowadzącej na górę. Wespnij się na nią i otwórz zapadnię. Znajdziesz się w cieplarni. Tu znów spotkasz Edenshawa. Powie Ci, że najwyższy czas odprawić rytuał „Otwarcia Bramy". Poszukaj przy domu (**screen 26**) to znajdziesz skrzynkę z granatami. Zachowaj je. Zaraz Ci się przydadzą. Nie wspinaj się na drabinę zakończoną metalowym podestem, nic tam nie znajdziesz. Poszukaj wąskiego przejścia i drzwi z wybitą szybą. To wyjście z dworu. Przekrocz je!

Teraz przygotuj się na powtórną przeprawę z Demonem Cienia. Taktyka ta sama. Po zabiciu go poszukaj krypty. Jest na prawo od miejsca, z którego przyszłaś. Wejdź do niej. W starym, wielkim pomieszczeniu odszukaj na ścianie płytę Jeremy'ego Mortona. Przejdź przez nią. W pomieszczeniu znajdziesz rakietnicę z rakietami, amulet, pakiet opatrunkowy i niewielki metalowy kapsel. Wyjdź do głównej sali krypty i rozejrzyj się po ścianach. Musisz znaleźć metalową konstrukcję, która przypomina pionową kopertę z błyskającymi punktami na złączach. Podejdź do niej. Odpal swój plecak i załóż kapsel na latarkę (combine). Weź w garść myszkę (mówię do gracza), naciśnij lewy klawisz i wyceluj światłem w lewy dolny róg konstrukcji. Błyskające na niebiesko złączenie musi się zaświecić bladym zielonkawym światłem. Następnie, cały czas trzymając wciśnięty przycisk myszy, nakieruj na złącze wyżej. Następnie na lewe górne. Zapalając kolejne złącza, bez puszczania klawisza myszki, masz po prostu napisać literę „M". Kiedy cała litera się zaświeci i po kolei przygaśnie, na przeciwległym końcu krypty znajdź płytę Richarda Mortona. Teraz jest otwarta. Przejdź przez nią. Wewnątrz zobaczysz szkielet. Podejdź i przeczytaj leżący opodal dokument. Teraz idź długim wąskim korytarzem, aż nie opuścisz krypty (**screen 27**).

Właśnie weszłaś do lasu. Musisz pójść ścieżką prowadzącą obok bramy cmentarza. Nie kombinuj! Nie uda Ci się jej otworzyć. Zabij atakującego Cię pieska i idź, aż dojdziesz do rumowiska kamieni. Wejdź w dziurę po jego środku. Za chwilę znajdziesz się na kamiennym moście (**screen 28**). Prowadzi on nad wodą do bramy fortu. Niestety, i ta brama jest zamknięta. Po prawej stronie od niej rośnie jednak pnącze dzikiego wina. Wespnij się po nim na blanki, poszukaj schodów i zejdź na dziedziniec od drugiej strony. Otwórz bramę od środka. Idź schodami w dół przez krótki tunel (**screen 29**) do samego ich końca, aż trafisz na zrujnowany dziedziniec z bramą donikąd. Po drodze znajdziesz pakiet opatrunkowy. Na niewielkim dziedzińcu przed bramą wespnij się na wyłom w murze po lewej stronie bramy (**screen 30**) i podnieś pudełko z nabojami. Przejdź ostrożnie na drugą




stronę muru i popatrz w dół. Zobaczysz dwa potwory. Zabij je. Następnie zejdź na dół i skieruj się w prawo. Podejdź krótkimi schodami do góry (**screen 31**) i przez drzwi. Na klatce schodowej spotkasz dwóch zombie. Pożegnaj ich czule i poszukaj schodów na lewo od wejścia. Po wejściu na pierwsze piętro staniesz przed zablokowanymi drzwiami. Odblokuj je i wejdź do środka. Wewnątrz znajdziesz Obeda Mortona – swego domniemanego ojca. Jednak kiedy w trakcie rozmowy napomkniesz mu o Waszym pokrewieństwie, wybuchnie Ci śmiechem prosto w twarz. Tyle jeśli idzie o rodzinę. Cdn.

*Karalusio*

ocena **9.5/10**

wydawca **Infogrames** ●
www.aloneinthedark.com ●
dystrybutor pl **Play-it** ●
www.play-it.pl ●
termin wydania pl **Jest** ●
pc win 95-Me **Pentium II 266, 64 MB RAM** ●

w imadle

# Shogun

## WARLORDS EDITION

W poniższym tekście piszę właściwie tylko o kampanii mongolskiej, jako że w przypadku pozostałych zastosowanie mają jeszcze porady do podstawowej wersji gry. Oczywiście, nowe kampanie, gdzie zaczyna się od zera, tylko teoretycznie rożnią się od wielkiej kampanii Walczących Daymio, ale tak naprawdę dyplomacja, zachowanie w bitwach, wykorzystanie ninja czy shinobu są te same.

### Kampania mongolska

Zasada jest prosta – wsiegda wpieriod! Po wylądowaniu najpierw trzeba pokonać opór pierwszych grupujących się sił na Kyushu. Porównując to z lądowaniem w Normandii – trzeba wyjść z brzegu. Na szczęście, w przeciwieństwie do rzeczywistości, Japończycy nie bronią się w prowincji, gdzie lądujemy. Po szczęśliwym początku należy gnać co sił, zajmując kolejne prowincje i grabiąc spokojnych mieszkańców z ryżu. Wtedy Wielki Chan przyśle rezerwy. Są dwie szkoły podbijania kolejnych terenów.

Pierwsza mówi, że w każdej zdobytej prowincji należy zostawić (w zależności od procentu poparcia dla nowej władzy) jeden – dwa oddziały piechoty chińskiej. Wtedy po kilku porach roku prowincja dochodzi do 120–130% lojalności i można ją bezpiecznie pozostawić samą sobie. Minusem takiej strategii jest duże angażowanie sił na bierne działanie. Plusem zaś spokój na tylach i jednolity kolor Japonii przy zakończeniu podboju. Druga szkoła to gnać do przodu, niszczyć zasoby Hojo, plądrować tereny i nie pozwalać przeciwnikowi na gromadzenie sił. Niech w pustych, zdobytych już prowincjach się buntują. Niech powstają nowe rebelianckie państwa. Najważniejsze, żeby Hojo już z nich nie mogli korzystać. Plusem jest tu wykorzystanie każdego najmniejszego oddziałku w pierwszej linii. Minusem – możliwość buntu na tyłach, rozczłonkowania natarcia, a w krytycznej sytuacji – bunt lojalistów, przywracający władzę Hojo.

By ładnie „zakończyć" kampanię Mongołami, warto się potrudzić i zagonić regenta do prowincji bez zamku. Dzięki temu po zabiciu ostatniego Hojo cała Japonia zabarwi się na kolor Mongołów. Śmierć Hojo w prowincji z zamkiem spowoduje, że zamek przejmą rebelianci, a my automatycznie skończymy grę bez możliwości pokonania ostatnich buntowników (co pozostawi plamę – zazwyczaj szarą – na mapie Japonii).

### Bitwa mongolska

Ideałem jest stworzyć armię jednolitą, tzn. tylko z kawalerii (czyli prawdziwie mongolską). Nigdy jednak nie ma się tylu sił, więc nie należy gardzić chińską (koreańską) piechotą. Oczywiście, na polu walki królują mongolscy konni łucznicy. Ustawiamy im w menu możliwość strzelania dowolnego (Fire at Will) i podprowadzamy pod przeciwnika – albo zostanie zmuszony do natarcia silnym ostrzałem, albo będzie ginął na miejscu. Gdy nastąpi atak Japończyków, konni łucznicy nie powinni angażować się w walkę, tylko uciekać do tyłu. Jeżeli nie zrobią tego sami, należy im pomóc. Byle tylko nie wdali się w walkę wręcz.

Atakujący oddział japoński powinien być wzięty w worek ogniowy przez lekką kawalerię, która zakończy jego żywot. Przy ostrzale przeciwnika powinno nastąpić powolne oskrzydlanie jego wojsk, tak by nasz ogień prowadzony był prawie ze wszystkich stron (mamy przewagę prędkości). Na koniec nasi konni łucznicy powinni zaatakować z boków i z tyłu na szable. Od przodu zaś warto rzucić nieco

## nowe jednostki

### Ninja bojowy
*(Battlefield Ninja)*

Doskonały do działań specjalnych np. na tyłach przeciwnika. Świetnie kryje się w terenie. Strzela strzałkami i znakomicie walczy wręcz. Jest ciężki do zniszczenia, więc przydaje się do wiązania sił przeciwnika i wprowadzania zamieszania w jego szeregach.

### Koreański tarczownik
*(Korean Javelin Thrower)*

Walczy w rozproszeniu, osłania główne szyki. Świetny do ataku na zaangażowanego wroga. Niesamowicie rzuca oszczepami (zadają duże straty). Jednak po zużyciu całego ich zapasu (a ma ich 4) staje się piątym kołem u wozu. W walce wręcz więcej niż słaby.

### Grenadier
*(Bomb Thrower)*

Poza bojowymi ninja najgłupszy wymysł. Tak naprawdę granaty wyrabiane z papieru, gliny itp. były na polu bitwy zupełnie nieprzydatne. Używano ich raczej przy obronie miast. W grze nie sprawdzają się zupełnie, wycinając tyleż własnych wojsk, co przeciwnika.

### Kusznik japoński
*(Ashigaru CrossBowman)*

Tania jednostka, charakteryzująca się dobrą szybkostrzelnością, acz o nieco małym zasięgu i zupełnie bezbronna w wypadku walki wręcz. Sprawdza się w starciach z kawalerią przeciwnika, zaś w połączeniu z pikinierami stanowi trudny do zgryzienia mur obronny.

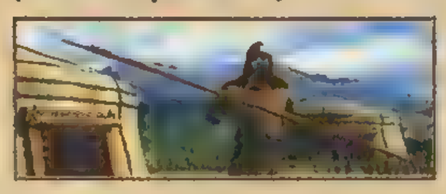
### Lekka jazda mongolska
*(Mongol Light Cavalry)*

Przede wszystkim, szybka jednostka strzelcza, znakomicie jednak sprawdzająca się także w wypadku walki wręcz. Może być stosowana uniwersalnie – najpierw do ostrzału i zmiękczenia wroga, a następnie do gwałtownej szarży. Najszybsza jednostka na planszy.

### Mistrz miecza
*(Kensai)*

Sam jeden potrafi wystąpić przeciw całemu oddziałowi wroga, zmusić go do ucieczki i zadać znaczne straty. Grad strzał na nic – trzeba nań zaangażować kilka zgrupowań. Drogi i trudny do kupienia (koszty, czas). Lepiej wystawić kilka oddziałów pikinierów.

### Pikinier chiński
*(Korean Spearman)*



Podstawa masa wojsk Kubilaja. Znakomicie sprawdza się na kawalerię i strzelców. Pikinierzy najlepiej działają w większych zgrupowaniach. Komputer ustawia ich w głębokie i wąskie kolumny, które wbijają się głęboko w szyki wroga, a tył daje moc i rezerwy.

### Gwardzista chiński
*(Korean Guardsmen)*

Najlepsza jednostka piechoty mongolskiej (Chińczycy w ogóle stanowili podstawową masę wojsk Kubilaja). Wyposażony w rodzaj chińskiej halabardy jest silniejszy od zwykłego pikiniera. Najlepiej ustawiać go w rezerwie i używać tylko do rozstrzygających uderzeń.

### Kawaleria z naginatami
*(Naginata Cavalry)*

Niekiedy (szczególnie w walce wręcz i obronie) lepsza od ciężkiej kawalerii japońskiej i yari kawalerii. Dość tania. Najlepiej działa w zwarciu, kiedy to jej naginaty czynią spore spustoszenie w szeregach wroga. Pancerz średni, w szarży i ruchu zbyt ociężała.

### Pancerna jazda mongolska
*(Mongol Heavy Cavalry)*

Poszczególnymi swymi parametrami nie poraża, ale ogólnie niezła. Przy dużej szybkości znakomita zarówno w ataku, jak i obronie. Doskonała do przełamania, a także na wykorzystanie paniki w szeregach wroga i pogoń za nim. Musi jednak uważać na pikinierów.

# Total War

wcześniej pancerną kawalerię lub chińską piechotę, by związała walką główne siły wroga. Z takiego saka mało kto się wydostanie.

Wypady i natarcie ogniowe lekkiej kawalerii sprawdzają się nie tylko na równych nizinach czy w górzystych prowincjach. Nawet w walce o przeprawy możliwe jest zniszczenie przeciwnika ogniem. Można zwabić go jednym oddziałem szybkiej kawalerii do przeprawy, gdzie na drugim brzegu będzie czekała ściana naszych łuczników. Można też gwałtownie przeprawić się na drugi brzeg i zaatakować wroga z jednej flanki (skrzydła). Tak naprawdę, kawaleria nie sprawdza się tylko w terenie lesistym. Wtedy należy intensywnie ostrzeliwać wroga, modląc się, by ten wyszedł spomiędzy drzew na otwartą przestrzeń. Można w tym celu podjechać bliziutko do lasu i udać ucieczkę. Na komputer powinno zadziałać.

Dla preferujących piechotę istnieje także wiele możliwości wykazania się inwencją. Pierwsi powinni zaatakować chińscy (koreańscy) tarczownicy-harcownicy. Należy im wydać w menu rozkaz zachowania formacji (Hold Formation) zamiast skirmish. Dzięki temu, gdy wyjdzie na nich przeciwnik, zdołają chociaż z raz rzucić oszczepy, a nie od razu zaczną uciekać na bezpieczną pozycję. Ale zaraz po tym przez szyki tarczowników powinien nastąpić atak pikinierów, ponieważ ci pierwsi są kiepscy w walce wręcz.

Pikinierzy w niedużej liczbie to świetny element wiążący przeciwnika. Zbyt jednak słaby do osiągnięcia zwycięstwa. Ale w dużej masie, rzuceni równocześnie w jednej wielkiej linii, osiągają przełamanie i potrafią wygrać samodzielnie, bez pomocy kawalerii. Należy w tym celu związać front wroga linią naszych rozciągniętych pikinierów, a pozostałe jednostki (najlepiej gwardzistów koreańskich) przesuwać na skrzydła, by atakowali z boku. Nie chodzi bowiem o to, żeby się ładnie wyrżnąć wraz z przeciwnikiem, ale by osiągnąć punkt przełamania, skupiając w nim maksymalnie duże siły.

Wracając jednak do użycia różnych jednostek, niech Opatrzność trzyma każdego gracza z daleka od grenadierów! Są niecelni, a potrafią spowodować takie straty własne, że zwycięstwo zamienia się w klęskę. W ostateczności można ich rzucić w pełnym poświęcenia samodzielnym ataku (ale też w trybie Hold Formation, żeby się nie rozpełzli). Byle z dala od naszych wojsk.

## Kampania Hojo

Japończyk ma bardzo trudne zadanie. Tak naprawdę, jeżeli Hojo nie powstrzyma Mongołów na samym początku, to potem jest bardzo trudno. Przerzucamy więc do Chikugo kilka oddziałów z sąsiednich prowincji. Jest tam rzeka, więc należy zgromadzić ze dwa oddziały pikinierów i co najmniej 4–5 oddziałów strzelców. Tak dobrana grupa powinna powstrzymać pierwsze uderzenie. Ale samą bitwę należy już przeprowadzić własnoręcznie. Jest to generalna zasada w odniesieniu do Japończyków, ponieważ komputer jest ustawiony in plus na Mongołów. Resztę okolicznych sił przerzucamy do Buzen. Wojska z głębi kraju, z wszystkich portów, transportujemy do Bizen. Pozostałe w głębi kraju oddziały pchamy na Nagato i w stronę wyspy Shikoku. Reszta oddziałów na wschodzie powinna szybko zająć się rebeliantami, tak by zwiększyć dochód i zlikwidować zagrożenie. Rebelianci potrafią wyczuć słabość i zaatakować. Równolegle do działań militarnych pełnimy normalne czynności zarządzające – wystawiamy nowe oddziały (yari i kuszników) i rozbudowujemy pola ryżowe.

Pierwsze walki poza Chikugo mogą zakończyć się klęską. Nie należy jednak wypuścić Mongołów poza trzy prowincje nadmorskie. Pamiętać też należy, że rezerwy nadejdą przeciwnikowi w Nagato. Musimy się tam więc trzymać jak diabli. Gdy Mongołowie rozleją się, przełamując naszą obronę i wydostając się z Kyushu, będzie ich można zatrzymać dopiero na linii Aki i Iwami. A i to pod warunkiem, że coś nam zostanie po pierwszych bitwach. Jak więc widać, tak jak w rzeczywistości, w pierwszym okresie trzeba powstrzymać przeciwnika. Potem dostanie takie rezerwy, że nie zdołamy mu się przeciwstawić.

Pierwsze bitwy muszą przede wszystkim maksymalnie wykrwawić Mongołów. Nie będzie to trudne na przeprawie przez rzekę w Chikugo. Na otwartym terenie ich straty będą mniejsze, ponieważ samą piechotą i niewielką liczbą kawalerzystów nie zdołamy dogonić lekkiej jazdy mongolskiej. Gdy poniesiemy klęskę, trzeba się czymś osłonić, a reszcie z menu oddziałów (klikamy prawym klawiszem myszy ikonę oddziału) wydać rozkaz wycofania się z pola walki. Straty będą wtedy o wiele mniejsze niż podczas niezorganizowanej ucieczki (rout). Dzięki temu po wzmocnieniu nadciągającymi rezerwami będziemy mogli stoczyć kolejną bitwę.

## Bitwa Hojo

Generalnie, Japończycy nie mają szans z Mongołami. Na szczęście, nie gramy przeciw człowiekowi, tylko przeciw komputerowi. Naszym domem powinien stać się las. Straty od strzał są tam mniejsze. Można też ukryć dysproporcję sił. Atak kawalerii na naszych yari w lesie to dla wrogiej kawalerii śmiertelne wyzwanie. Ba, ale mimo wszystko komputer nie jest taki głupi. Taktykę Mongołów stosuje wybornie. Gęsty ostrzał może wnerwić. Broń jednak Panie wychylać się z lasu! Atak naszych yari trafi w pustkę, ponieważ lekka jazda mongolska odskoczy do tyłu, a nasza piechota na otwartym polu zostanie ostrzelana przez pozostałe oddziały konnych łuczników.

Co jednak robić, gdy las jest za rzadki lub go prawie nie ma? Wtedy trzeba zastosować śmiertelny szyk Pejotla. Ustawiamy w pierwszej linii kuszników. Za nimi yari, a za nimi łuczników. Takiemu szykowi w długich liniach wydajemy z menu rozkazy: Hold Position, Hold Formation, Fire At Will i czekamy na Mongołów. Zazwyczaj nasz ostrzał, gęstniejący w miarę zbliżania się wroga, spowoduje atak wroga na naszych, wydawałoby się, bezbronnych kuszników. Wtedy szybkim atakiem ruszamy yari. Wróg się cofa, yari wracają pędem na miejsce w środku, a kusznicy i łucznicy prowadzą ostrzał.

Reszta zależy od inwencji gracza. Trzeba tylko pamiętać, by nie walczyć pojedynczo, starać się trzymać w kupie, zawsze współpracować oddziałami, a także trzymać rezerwy. Obejścia nieprzyjaciela i atak z zaskoczenia z flanki przy przewadze ruchu jazdy mongolskiej są wręcz niemożliwe, a wydzielony oddział skazujemy zazwyczaj na wybicie. Niestety, gra stroną japońską wymaga cierpliwości i stalowych nerwów. I tak jak w dobrych grach FPP czy przygodowych – należy się zaprzyjaźnić z opcją Save.

## Generalne zasady bitwy

Na koniec kilka zawsze ważnych porad bitewnych:

1. Zawsze miej coś z tyłu. Nigdy nie wiadomo, który oddział z linii nagle pęknie lub poniesie zbyt duże straty.
2. Nie atakuj z jednego kierunku jednego oddziału wroga kilkoma swoimi. Spowoduje to splątanie się jednostek i uniemożliwi efektywne ich użycie.
3. W szyku całej armii stosuj rozkazy z menu Hold Position, Fire At Will, Skirmish i Engage at Will. Natomiast gdy działasz wydzielonymi strzelcami, dobrze jest wcisnąć Hold Formation. Zachowa to spoistość jednostki i nie pozwoli jej na nieustanną ucieczkę przed wrogiem bez oddawania strzałów.
4. Kawaleria, jeżeli nie ma wsparcia własnej piechoty, z daleka mija wypoczętych yari i pikinierów.
5. Kawaleria stara się nie atakować wrogich pozycji w lesie.
6. Ataki z kilku stron lub od czoła i z jednego skrzydła są bezwzględnie wymagane.
7. Nie należy szaleć – zawsze jest czas, a straty i tak będą ;–)

*Berger*

ocena **8/10**

wydawca **Electronic Arts** ●
www.totalwar.com ●
dystrybutor pl **IM Group** ●
**www.imgroup.com.pl** ●
termin wydania pl **Nieznany** ●
pc win 95-Me **Pentium II 300, 128 MB RAM** ●

# The Sting

## PORADNIK ZŁODZIEJA

Żeby zostać dobrym złodziejem, nie wystarczy założyć kominiarkę i chwycić łom w ręce! O nie! To zdecydowanie za mało! Nie jest wszak łatwo wparować do spożywczego, otworzyć kasę, zabrać pieniążki, wejść po schodach na górę i dobrać się jeszcze do szafki. A przy tym wszystkim, oczywiście, uniknąć kontaktu z właścicielką. Taka akcja wymaga przygotowania, przemyślenia sytuacji, no i oczywiście doświadczenia. To ostatnie najłatwiej nabywa się samemu, jednak przygotowania akcji, sposobów myślenia z powodzeniem nauczycie się z czytanego tu właśnie poradnika. Uprzedzam jednak, że osobiście nigdy tak naprawdę nie planowałem podobnych skoków i na pewno do tego, co napisałem, można by wiele jeszcze dodać. Grunt to załapać podstawy dobrego okradania :)

### Cwaniaczki

Profesjonalny złodziej, w jakiego się tu wcielamy, wszędzie ma pełno znajomych, którzy z chęcią pomogą mu w obrabianiu różnych miejsc. Gdzie szukać takowych chętnych do skoku? W sumie to wszędzie można. Pierwszą postać, Bruno Jacksona, kręci się tuż przy naszym domu. Ten wyglądający na ciecia koleś jest w rzeczywistości bardzo przydatny. Innych da się spotkać chociażby w barach. Jednak nie zawsze tam przesiadują. O nie! Czasem pojawiają się, dopiero gdy ukończymy z powodzeniem kilka misji.

Każdą z postaci charakteryzują następujące współczynniki: siła, kartoteka, wytrych, sejfy, alarmy. Kierując się tymi danymi, mamy możliwość dobrania do każdego z zadań odpowiedniej grupki ludzi. Wiadomo, że jeśli w miejscu, w którym będziemy „pracować" jest dużo alarmów, to trzeba będzie zatrudnić kogoś, kto się na nich dobrze zna. Oczywiście, zabranie ze sobą wspólnika umożliwia również wzięcie większej ilości łupu. Jednak każdy złodziej, z którym współpracujemy, chce też później dostać swoją część, tak więc trzeba się również liczyć jednocześnie z nieco mniejszymi dochodami. Pamiętać należy, że waga współpracownika automatycznie jest odliczana od maksymalnej ładowności samochodu! Matt, mimo iż nie we wszystkim jest najlepszy, to i tak po każdym użyciu wytrychu czy łomu podnosi odrobinę swoje charakterystyki – cóż, po powrocie z więzienia trzeba wrócić do formy.

W THE STING! bardzo dużą rolę odgrywają paserzy. Wizyta u takowego to sposób pozyskiwania pieniędzy. Po każdej udanej akcji możemy u nich upłynnić zdobyte na drodze przestępstwa przedmioty. Dlaczego piszę w liczbie mnogiej? Otóż poza standardowym paserem, którego siedziba jest zaznaczona na mapie, spotkamy także innych chętnych do skupu naszych łupów. Oczywiście, warto pojeździć i posprawdzać, który oferuje najlepsze ceny i za co.

### Wyposażenie

Bez narzędzi nie da rady. Trzeba przecież otwierać drzwi, neutralizować alarmy, wyłamywać zamki w biurkach itd. W naszym wyposażeniu znaleźć się mogą między innymi: wytrych, świder ręczny, siekiera czy – najważniejszy w tej gromadce – łom! Wszystkie te przedmioty charakteryzują następujące współczynniki: waga, stan, wytrych, sejfy, alarmy, uszkodzenia, skuteczność szkło, skuteczność drewno, skuteczność metal, skuteczność alarmy, hałas szkło, hałas drewno, hałas metal i hałas alarmy. Trochę tego jest, ale podobnie jak w przypadku współpracowników, tak i tutaj nie można lekceważyć poszczególnych współczynników. Zauważcie też, że narzędzia również mają swoją wagę, więc nie można ich wziąć ze sobą za dużo, gdyż może to przeszkodzić w zabraniu większego łupu. Ważne jest, aby dokładnie zaplanować, co zabrać, a co zostawić. Na akcję w miejscu, gdzie wiemy, iż

*Zanim obrabimy stację benzynową, dobrze wiedzieć, że co jakiś czas kręci się tutaj policja*

*Tak oddalony obraz świetnie pomaga w zorientowaniu się, czy nikt się nie zbliża*

*Pomyśleć, że wystarczy tylko użyć łomu, aby kasa była nasza...*

g!

są tylko okna, przez które można wejść, wystarczy zabrać uniwersalny łom. Jeśli jednak pojawiają się tam drzwi do otwierania, trzeba rozbroić alarm i w dodatku kręci się kupa niechcianych gości, lepiej zaopatrzyć się w cichutki wytrych oraz – koniecznie – lutownicę!

Cały zestaw konieczny do złodziejstwa zdobyć można w sklepie z narzędziami. Ceny są różne, ale zwykle nawet przystępne. Co więcej, wałęsając się po mieście, ot tak sobie, znaleźć można jakiś przydatny przedmiot, np. świder! Należy też zwracać uwagę na zużycie sprzętu. Chyba nie myśleliście, że wszystko działa bez końca! Nie, tak dobrze to, niestety, nie jest :( Każde z narzędzi ma pewien limit użyć. Dlatego też warto, a nawet trzeba zawsze zaopatrywać się w trochę więcej sprzętu, aby podczas wykonywania zadania przypadkiem się nie okazało, że nie mamy czym okna otworzyć.

Wybór samochodu też jest bardzo ważny. A trzeba przyznać, że jest to też dosyć spory wydatek. Wóz potrzebny jest, aby móc dojechać do celu, a także cało i zdrowo później wrócić. I z łupem. Największą uwagę przy zakupie pojazdu należy więc zwrócić na jego ładowność. Pierwszy samochód, jaki otrzymujemy w grze do dyspozycji, jest bardzo mały i zrobienie nim większego skoku jest praktycznie niemożliwe. Dlatego trzeba odkładać pieniążki!

## Planowanie

Zanim przejdziemy do głównego planowania, trzeba zapoznać się z danym celem. Najprościej jest to zrobić, podjeżdżając taksówką do obiektu, który niedługo stanie się naszym miejscem pracy. Tu mała uwaga – po mieście warto jeździć taryfą, ponieważ niezależnie od odległości kosztuje ona tylko 5 dolców. Oczywiście, w przypadku niewielkiego dystansu można się przespacerować – w tym wypadku dobrze jest korzystać z mapy. Na co należy zwrócić uwagę na początku? Przede wszystkim na pewno należy obejść budynek dookoła i zobaczyć, czy kręcą się tam jacyś gliniarze, a jeśli tak, to z jaką częstotliwością. Umożliwi to unikniecie ewentualnego wpadnięcia na takowego stróża porządku podczas wychodzenia przez okno z roboty. A podczas godziny policyjnej jesteśmy aresztowani już za samo spotkanie policjanta, nawet jeśli jeszcze nic nie ukradliśmy! Kolejną rzeczą, jest którą warto zwrócić uwagę, to oczywiście sposób, w jaki można dostać się do danego obiektu. Mogą to być okna, drzwi – nieważne co, trzeba tylko dostać się do środka. W miarę możliwości warto także ocenić, jakie narzędzia będą potrzebne podczas roboty, aby nie obciążać się niepotrzebnie. Zapoznając się z celem akcji, warto również zajrzeć przez wszystkie możliwe okna – dzięki temu zbierzemy jeszcze więcej informacji na temat obiektu.

Kiedy już mniej więcej zapoznamy się z celem, to w sumie jesteśmy już prawie gotowi. Ostatnia rzecz, a właściwie przedostatnia, to przeczytać, na jaką sumkę musimy skubnąć pechowca, oraz jaka jest waga wynoszonych towarów. Teraz dopiero przechodzimy do ostatnich przygotowań, a mianowicie do dobrania odpowiedniej ekipy oraz wyposażenia i samochodu. Uwaga, naprawdę warto zwrócić uwagę na to, jak dużo obciążenia musimy wynieść z budynku, ponieważ osobiście naciąłem się tak, że zrobiłem wszystko jak trzeba, ale nie byłem w stanie unieść potem najbardziej wartościowej rzeczy! Zwykle trzeba brać co się da, gdyż wtedy rośnie reputacja (no i konto w banku szwajcarskim :)

Jeśli chodzi o tryb planowania włamania, to najważniejsza jest dokładność. Nie należy robić nic w pośpiechu! Każde posunięcie najlepiej przemyśleć kilka razy. Należy zwrócić uwagę na zabezpieczenia, w końcu niezbyt przyjemnie byłoby uruchomić alarm! I tutaj mała uwaga – niestety, nie wszystkie alarmy można wyłączyć! Są takie, które po prostu trzeba obejść, i tyle. Kolejną rzeczą, którą trzeba wziąć pod uwagę, są strażnicy i tzw. cywile. Ich obszar widzenia jest dość wyraźnie zaznaczony. Aby nie wejść w jego zasięg, trzeba chować się za przedmiotami czy ścianami. Tutaj uwaga, jeśli wcześniej dobieraliśmy się do jakiś drzwi i nie udało nam się ich otworzyć, to jest duże prawdopodobieństwo, że osoba wałęsająca się w pobliżu może zauważyć próbę włamania – szczególnie jeśli posługiwaliśmy się łomem! I wtedy, niestety, cały plan pada :( Tak więc zapamiętajcie, że należy się rozglądać i uważać, aby nikt nas nie zauważył! W żadnym wypadku nie można powodować hałasu!!! Podczas otwierania drzwi czy sejfów na ekranie pokazuje się wskaźnik słyszalności. Nie można dopuścić, aby zrobił się czerwony, bo wtedy wypadamy z gry! Jednak, prawdę mówiąc, uniknąć wpadki w ten sposób jest bardzo łatwo. Przede wszystkim należy zwracać uwagę, czy w pobliżu nikt się nie kręci, no i jak daleko od punktu zero jest wskaźnik słyszalności. Poza tym w przypadku gdy jesteśmy na terenie, gdzie kręci się dużo osób, możemy używać narzędzi, które powodują mniej hałasu. Jeśli już zaplanujemy akcję i podczas jej wykonywania okaże się, że wpadliśmy, to nie trzeba panikować. Najlepiej wejść do edycji planu, odnaleźć moment, w którym nastąpiło podniesienie alarmu, i od tego momentu jeszcze raz zaplanować wszystko. Osobiście stosowałem się do tych prostych zaleceń i nie miałem większych problemów z grą.

Taksówka dowiezie wszędzie i w o wiele krótszym czasie, niż gdybyśmy mieli iść na piechotę

Nie śmiejcie się – królowie też z tego korzystają, więc czemu niby nie ukraść?

## Nie daj się złapać!

Na koniec w skrócie najważniejsze rzeczy. Po pierwsze, zapoznaj się z celem i jego okolicą. Po drugie, odpowiednio przygotuj wyposażenie oraz dobrze dobierz wspólników. Po trzecie, nie daj się złapać i bądź sprytny! Do zobaczenia w kiciu!

Murmur

ocena 8/10

wydawca **Jowood Productions**
**www.thesting-thegame.com**
dystrybutor pl **CD Projekt**
**www.cdprojekt.com**
termin wydania pl **Jest**
pc win 95-Me **Pentium II 300, 64 MB RAM**

w imadle

# Creative Sound Bl

**Pierwsze SoundBlastery Live! trafiły do sklepów niemal trzy lata temu. Od tego czasu ustaliły standard kart dźwiękowych, oferujących dźwięk przestrzenny. Dzisiaj pojawia się nowa generacja – modele z serii Audigy. Czy warto było tyle czekać na następców?**

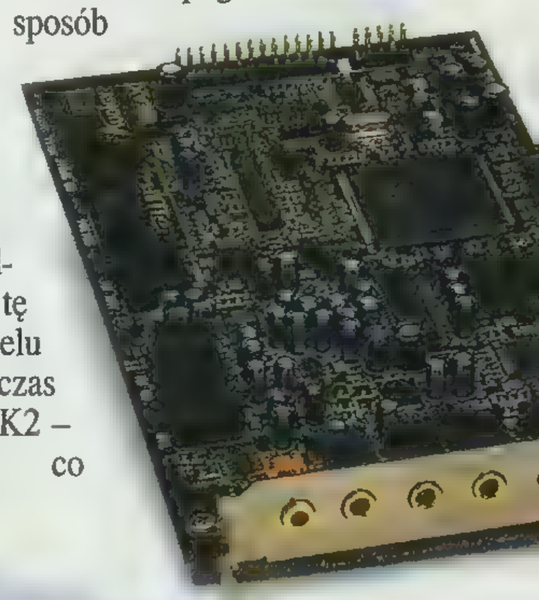
Na początku rzut oka na sam sprzęt. SB Audigy oferowany jest w trzech wersjach. W każdej znajdziemy prawie identyczną kartę dźwiękową, różniącą się od pozostałych modułami dodatkowymi oraz dołączonym oprogramowaniem. Model podstawowy, SB Audigy Player, to w gruncie rzeczy „goła" karta plus port gier, wyprowadzony na dodatkowym śledziu. No właśnie – joysticka już nie będziemy podłączać bezpośrednio do karty (i to w żadnej wersji Audigy!), trafił tam bowiem (uwaga, uwaga!) port SB1394, czyli Creative'owska implementacja standardu FireWire (IEEE 1394). Ta konkurencyjna wobec USB/USB 2 technologia zapewnia transfer danych z maksymalną szybkością 50 MB/s. Można tu będzie podłączyć zewnętrzną nagrywarkę, dysk twardy czy też cyfrową kamerę wideo. Z jednej strony trochę szkoda, że firma nie zainstalowała po prostu portu FireWire, który jest jakby nie patrzeć standardem rynkowym, z drugiej jednak SB 1394 posiada cechy, które wykraczają poza możliwości dotychczasowego FireWire'e. Jakby ktoś nie miał pomysłu, jak można wykorzystać taki port, to już informuję – mając do dyspozycji komputery z kartami Audigy, wystarczy połączyć je kabelkiem i uzyskujemy bez dodatkowych inwestycji ultraszybszą sieć, znacznie sprawniejszą, niż oferuje jakikolwiek obecny na rynku system okablowania. Creative zachęca producentów sprzętu, aby ubiegali się o certyfikat „Zgodny z SB1394". Dobrą wiadomością jest brak sygnałów o problemach we współpracy Audigy z typowym sprzętem FireWire. W czasach gdy można przez niego podłączyć dowolną cyfrową kamerę wideo oraz przy wykładniczo rosnącej pojemności dysków twardych, stworzenie prostego domowego studia obróbki audio/wideo jest już bardzo bliską perspektywą.

W wyższej wersji opisywanego sprzętu, SB Audigy Platinum, znajdziemy dodatkowy komplet złączy, umieszczony w białym module Audigy Drive, który instalowany jest w kieszeni 5,25". Z kolei w przypadku topowej wersji, SB Audigy Platinum eX, moduł Drive (tym razem koloru czarnego) dostarczany jest w postaci wolnostojącego pudełka, łączonego z komputerem ponaddwumetrowym kablem. Do obu wersji Platinum dołączany jest także pilot, sterujący programowymi odtwarzaczami audio/wideo.

## Nareszcie nowy EAX

Zobaczmy teraz, czym różni się model Audigy od kart z serii Live! Przede wszystkim, dość leciwy procesor EMU10K1 zastąpiono nowym, o bezpretensjonalnej nazwie Audigy Audio Processor. Według producenta jest on około 4 razy wydajniejszy od poprzednika. Dzięki wzrostowi wydajności możliwe stało się zaimplementowanie nowych funkcji, kryjących się pod wspólną nazwą EAX Advanced HD. We wcześniejszych wersjach systemu EAX możliwe było stosowanie w danej chwili tylko jednego pogłosu. Jeśli więc np. nasz bohater szedł kamiennym korytarzem, to wszystkim słyszalnym dźwiękom (krokom, mowie, strzałom) nadawany był właśnie ów „kamienny" charakter. Z kolei, jeśli po chwili wyszedł, powiedzmy, na łąkę, to wcześniejszy pogłos milkł niczym ucięty nożem. W chwili gdy wprowadzano na rynek modele z serii Live!, było to osiągnięcie rewolucyjne, porównywalne z o kilka lat wcześniejszą premierą kart wyposażonych w syntezę dźwięków wavetable (dźwięk „składany" był z sampli, a nie w całości sztucznie generowany przez kartę) – obecnie w taki sposób pracują wszystkie karty, nawet te zintegrowane z płytami głównymi. W ciągu minionych trzech lat technologia Creative'a nieco się jednak zdewaluowała. Coraz wyraźniej widać było jej ograniczenia, a niemożność wygenerowania prawdziwie realistycznego środowiska dźwiękowego była solą w oku wielu graczy. Nadszedł więc czas na zmiany.

Na EAX Advanced HD składa się kilka nowych, zaawansowanych technicznie elementów. Pierwszy z nich to Multi Environment – na dźwięki docierające do uszu gracza będzie można nakładać równocześnie 4 parametry środowiska. Kontynuując podany wyżej przykład, jeśli obok naszego korytarza znajduje się pokój, to dobiegające z niego dźwięki będą mogły być wytłumione, a odgłosy z łąki za drzwiami – odpowiednio rozproszone. Jeśli zaś w mijanej przez nas jaskini zaczaił się wróg, to odgłos wystrzelonego przez niego pocisku najpierw dojdzie z pogłosem i echem „jaskiniowym", natomiast podczas lotu przez nasz korytarz – „korytarzowym". Dodatkowo (to kolejna funkcja Environment Morphing), w momencie przekraczania granic pomiędzy różnymi środowiskami charakter pogłosu zmieni się w sposób płynny. Pamiętam, że chyba najbardziej odczuwałem tę wadę modelu Live! podczas gry w MDK2 – tam co



*Modele Platinum i Platinum eX wyposażono w pilota do sterowania dołączonymi odtwarzaczami audio oraz wideo*

*Tradycyjnie droższe wersje SoundBlastera posiadają komplet wyjść wyprowadzonym w module Drive*

chwila przechodziło się z korytarza na otwartą przestrzeń i raz za razem straszliwie ostro zmieniały się charakterystyki dźwięku. Krok do przodu – dźwięki rozproszone, krok do tyłu – dudniące w metalowych ścianach. Teraz nareszcie przejścia będą łagodne. Kolejna funkcja to Environment Panning, która pozwoli na dokładniejsze pozycjonowanie w jednym ze środowisk źródeł dźwięku. Dzięki temu, jeśli staniemy np. przy wylocie tunelu wentylacyjnego, to dobiegające z niego odgłosy usłyszymy z pogłosem. Następna funkcja, Environment Reflections, zasymuluje odbijanie się fali dźwiękowej od przeszkód.

# aster Audigy

Pierwszymi domowymi kartami dźwiękowymi korzystającymi z tej technologii były modele zbudowane w oparciu o chip Aureal Vortex 2, obsługujące standard A3D 2.0 (pisaliśmy o tym w NSS'77) – mogły one równocześnie śledzić fale z 16 źródeł, odbijające się od 64 przeszkód. Nic dziwnego, że Creative (w tej chwili właściciel Aureala oraz wszystkich jego patentów) zaimplementował tę technologię także w swoim produkcie. Na koniec pozostawiłem sobie perełkę, która wprawdzie nie dotyczy bezpośrednio graczy, ale działa znakomicie – Audio Clean–Up. Dzięki temu „drobiażdżkowi" można podczas przegrywania np. muzyki ze starych analogowych źródeł do MP3 w czasie rzeczywistym usuwać wszelkie szumy i trzaski w sposób... absolutnie powalający! To trzeba usłyszeć, żeby uwierzyć.

## 24 bity

24–bitowe przetworniki są w stanie zapewnić najwyższą dostępną jakość dźwięku odtwarzanego. Niestety, wszyscy, którzy liczyli na zorganizowanie sobie tanim kosztem półprofesjonalnego studia nagrań, muszą jeszcze poczekać. Do takich zastosowań wymagana jest możliwość pracy z dźwiękiem przy rozdzielczości 24 bitów i częstotliwości próbkowania 96 kHz (oraz wielokanałowe wejście/wyjście audio, natomiast w obecnym tu module Drive mamy do dyspozycji jedynie kanały lewy/prawy), tutaj natomiast odpowiednie wartości to 16 bitów oraz 48 kHz. Skąd ta różnica? Otóż zastosowanie „nadmiarowych" mocy przetworników umożliwia bardzo „czyste" i plastyczne przetwarzanie dźwięku, co przejawia się w deklarowanym przez producenta odstępie dźwięku od szumów wynoszącej 100 dB. Wyposażony w 18–bitowe przetworniki SB Live! oferował jedynie około 90 dB (szumiało ponad 3 razy głośniej). Z kolei dobrą wiadomością dla posiadaczy MiniDysków będzie, że Audigy w końcu podaje na wyjścia cyfrowe także sygnał o częstotliwości 44,1 kHz (wcześniej tylko 48 kHz), czyli taki, jakim operują nagrywarki MD.

I na koniec odpowiedź na najistotniejsze pytanie – czy warto? W chwili obecnej nie są znane jeszcze ceny wersji OEM, a takie, niestety, są najczęściej kupowane. Pamiętać jednak należy, że OEM–y są zwykle wykonane z tańszych komponentów i mają mniej oprogramowania. W tej chwili najtańsza dostępna na rynku karta z serii Live! to Player 1024 za około 160 zł. Dodatkowo wyposażony w sprzętowy dekoder DolbyDigital model Player 5.1 można kupić za ok. 210 zł (oba w wersji OEM). Przyznam więc, że SB Audigy Player, który ma kosztować w sklepie około 540 zł w wersji pudełkowej (w chwili zamykania numeru sprzedaż jeszcze się nie rozpoczęła), wypada w tym zestawieniu dość marnie. Dopłacanie ponad 300 zł jedynie za rozbudowane efekty specjalne EAX Advanced HD wydaje mi się mocno przesadzone. Jeśli zaś nie chcemy oglądać filmów DVD z dźwiękiem w standardzie DolbyDigital, to różnica w cenie sięgnie niemal 400 zł! Porównanie cen wersji pudełkowych nie wygląda jednak tak dramatycznie. Oczywiście, jak w przypadku każdej nowości z czasem ceny spadną – trzy lata temu pierwsze modele Live! kosztowały też grubo ponad 400 zł. Poczekałbym więc na pojawienie się OEM–ów, które nie powinny kosztować więcej niż 220–250 zł (w tej chwili pudełkowy Player 5.1 wyceniany jest na ok. 400 zł, więc w przypadku Audigy Player stosunek cen powinien być podobny). Tak czy inaczej, z całą pewnością będzie to karta wyznaczająca standardy dźwięku na następnych kilka lat.

***Pooh***

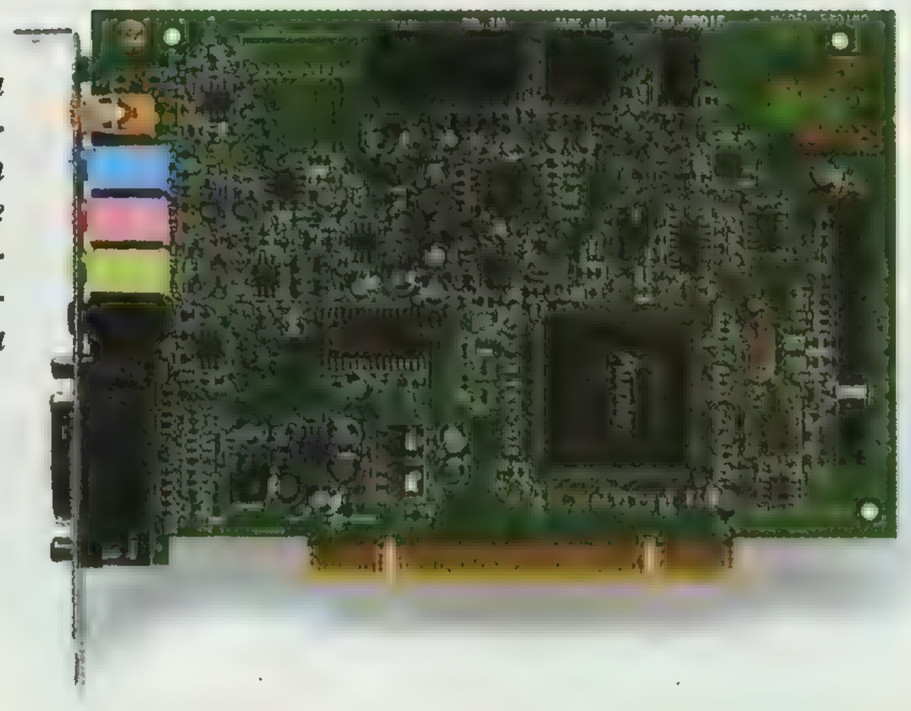
Miałem okazję słyszeć, jak pracuje Audigy na prezentacji i jak obchodzi się z dźwiękiem z innych źródeł zewnętrznych, i śmiało mogę powiedzieć, że ta karta jest warta swojej ceny. Przenikanie środowisk jest rewelacyjne. Czyszczenie szumów – palce lizać. Jak ktoś lubi OEM–owe namiastki oryginałów, to jego sprawa, ale jeśli chodzi o dźwięk, to każdy audiofil powie, że oszczędzeanie paru groszy za cenę utraty optymalnej jakości to herezja. Creative znów podniósł wszystkim poprzeczkę.

***Pegaz Ass***

**Sprzęt do testów dostarczyła firma:**
Creative Polska, www.creative.pl

**Ceny (z VAT):**
SB Audigy Player – ok. 440 zł
SB Audigy Platinum – ok. 950 zł
SBAudigy Platinum eX – ok. 1050 zł

*– Miejsce portu gier we wszystkich modelach Audigy zajmuje SB1394, czyli FireWire w wykonaniu Creative'a*



## Złącza, złącza, złacza

***Karta Sound Blaster Audigy***

*Gniazda na śledziu:*
- *Wyjście analogowe (głośnik centralny/subwoofer połączony z sześciokanałowym wyjściem cyfrowym S/PDIF)*
- *Wejście sygnałowe audio*
- *Wejście mikrofonowe*
- *Wyjście sygnałowe audio (przód) oraz wyjście słuchawkowe*
- *Wyjście sygnałowe audio (tył)*
- *Port SB1394*

*Gniazda na karcie:*
- *Wejście telefonicznego automatu zgłoszeniowego*
- *Wejście analogowe audio CD*
- *Wejście cyfrowe audio CD*
- *Złącze wewnętrzne SB1394 do zewnętrznego modułu SB Audigy Drive*
- *Złącze rozszerzeń do zewnętrznego modułu SB Audigy Drive*

*Moduł Audigy Drive*
- *Cyfrowe elektryczne wejście i wyjście S/PDIF (RCA cinch)*
- *Cyfrowe optyczne wejście i wyjście S/PDIF (TOSlink)*
- *Wyjście słuchawkowe (duży jack z regulacją głośności)*
- *Wejście sygnałowe audio 2 / mikrofon 2 (duży jack z regulacją wzmocnienia)*
- *Wejście MIDI (mini–DIN)*
- *Wyjście MIDI (mini–DIN)*
- *Wejście dodatkowe stereo (2x RCA cinch)*
- *Odbiornik podczerwieni*
- *Port SB1394*

*Port gier*
*w modelach Player i Platinum został umieszczony na dodatkowym śledziu, natomiast w przypadku Platinum eX trafił na kabel, łączący kartę z modułem Audigy Drive.*

# Przyspieszyć komputer cz.3

**Dwa twarde dyski, napęd DVD, wypalarka CD–RW, szybki procek, tona pamięci... Komputer można rozbudowywać w nieskończoność. W pewnym momencie na przeszkodzie mogą nam jednak stanąć problemy, wydawałoby się, zapomniane. Jak na przykład – brak prądu.**

Wybaczcie – dzisiaj będzie nudno. Żadnego fascynującego podkręcania, nie zmoczy nas woda kapiąca z ogniw Peltiera, nie wspomnimy nawet o problemach z programowaniem BIOS–u. Kilka smętnych tabelek, i to wszystko. Pamiętajmy jednak, że kłopoty z niedoborem prądu mogą pojawić się w najbardziej niespodziewanym momencie. Problem ten znany jest producentom komputerów przenośnych nie od dziś. Właśnie dlatego mobilne wersje procesorów pobierają nawet o połowę mniej energii niż ich desktopowi bracia. A układy Transmeta Cruzoe, z zapotrzebowaniem rzędu 2W, robią furorę jako serca wyjątkowo mało energochłonnych urządzeń.

Dotychczas wydawało się, że problem z niedoborem prądu nie dotyczy posiadaczy komputerów stacjonarnych – w końcu, całość jest stale podpięta do gniazdka w ścianie, więc czego może brakować? No, chyba że mówimy o niespodziewanych problemach z elektrownią – ale wtedy też można zawsze zastosować UPS. Niestety, tak jest tylko na pierwszy rzut oka. Niby cały system pracuje stabilnie, procesor nawet się nie przegrzewa, właśnie zabieramy się do wypalania kolejnej płytki. Nagrywarka się rozkręca, drugi cedek pracuje, na chwilę włącza się twardy dysk. I nagle... Koniec! Zwiększony chwilowo pobór mocy nie został zaspokojony przez przeciążony zasilacz. Spora część montowanych w obudowach zasilaczy ma wydajność ok. 250 W. A powinno to być przynajmniej 300 W. Zerknijcie zresztą na tabelki. Przedstawiliśmy w nich orientacyjny pobór mocy poszczególnych komponentów komputera (ze szczególnym zwróceniem uwagi na procesory – jak widać, takie na przykład AMD żre prąd jak głupie).

Wszystkiemu winien, jak zwykle, oszałamiający rozwój technologii – zasilacze, które były dobre jeszcze rok czy dwa lata temu, kiedy o domowych nagrywarkach, gigabajtowych pamięciach RAM czy też gigahercowych nikomu się nawet nie śniło, obecnie po prostu przestały wystarczać. Oczywiście, nie chcemy tu nikogo straszyć, dla większości z Was problem ten jeszcze długo pozostanie zagadnieniem czysto akademickim. Jeśli wszystko do tej pory działało OK, to zapewne będzie tak i w przyszłości. Myślę jednak, że przed następną rozbudową sprzętu warto podliczyć waty i zastanowić się, czy nie najwyższy czas także na wymianę zasilacza. Jako przykładowe przedstawiamy zapotrzebowanie energetyczne komputerów przedstawianych w naszym cokwartalnym zestawieniu cenowym. Miłej lektury!

*Pooh*

| Podzespół | Pobór mocy (W) |
|---|---|
| płyta główna | 20 – 30 |
| RAM | ok. 10 na każde 128 MB |
| wentylator | 2 – 6 W |
| karta AGP | 20 – 30 |
| karta PCI (przeciętnie) | 5 |
| FDD | 5 |
| karta sieciowa | 4 |
| napęd CD–ROM | 10 – 20 |
| napęd DVD–ROM | 10 – 20 |
| napęd CD–R/RW | 15 – 25 |
| HDD 5200rpm IDE | 8 – 12 |
| HDD 7200rpm IDE | 10 – 15 |
| HDD 7200rpm SCSI | 20 – 25 |
| HDD 10,000rpm SCSI | 25 – 30 |

| Procesor | MHz | Wat |
|---|---|---|
| Pentium III | 500 | 13 |
| | 600 | 16 |
| | 700 | 18 |
| | 800 | 21 |
| | 933 | 24 |
| | 1000 | 26 |
| Celeron | 600 | 12 |
| | 700 | 18 |
| | 800 | 20 |
| | 850 | 22 |
| | 900 | 24 |
| | 950 | 28 |
| Athlon | 700 | 40 |
| | 800 | 45 |
| | 900 | 50 |
| | 1000 | 54 |
| | 1100 | 60 |
| | 1200 | 66 |
| | 1400 | 75 |
| Duron | 600 | 27 |
| | 700 | 31 |
| | 800 | 35 |
| | 900 | 39 |
| | 1000 | 41 |
| | 1100 | 42 |

| | Mini | Pobór mocy (W) | Midi | Pobór mocy (W) | Maxi | Pobór mocy (W) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Płyta główna | VIA ATA 100 | 30 | VIA ATA100 DDR | 30 | VIA ATA100 DDR | 30 |
| Procesor | Duron 800 MHz | 35 | Athlon 1 GHz | 54 | Athlon 1,4 GHz | 75 |
| Karta graficzna | GF2MX200 32 MB | 20 | GF2MX400 64 MB | 25 | GeForce 3 | 30 |
| Pamięć | 128 MB 133 MHz | 10 | 256 MB DDR | 20 | 512 MB DDR | 40 |
| Karta dźwiękowa | zintegrowana | 5 | SB Live! 1024 | 5 | SB Live! Platinum | 10 |
| Dysk twardy | 40GB RPM5400 | 10 | 60 GB RPM5400 | 10 | 60 GB RPM7200 | 20 |
| CD/DVD | DVD 12x/40x | 18 | DVD 16x/48x | 18 | CD–RW/DVD–ROM | 20 |
| FDD | 1,44 MB 3,5” | 5 | 1,44 MB 3,5” | 5 | 1,44 MB 3,5” | 5 |
| Modem | 55,6 kbps | 5 | 55,6 kbps | 5 | 55,6 kbps | 5 |
| **Suma** | | **138** | | **167** | | **235** |

**Niezbyt często mamy okazję prezentowania ekskluzywnych akcesoriów komputerowych. Owszem, pojawiają się na naszych łamach urządzenia drogie, lecz modele przeznaczone dla wąskiego kręgu odbiorców – już dość rzadko. Oto jedno z nich.**

# Logitech MOMO Force

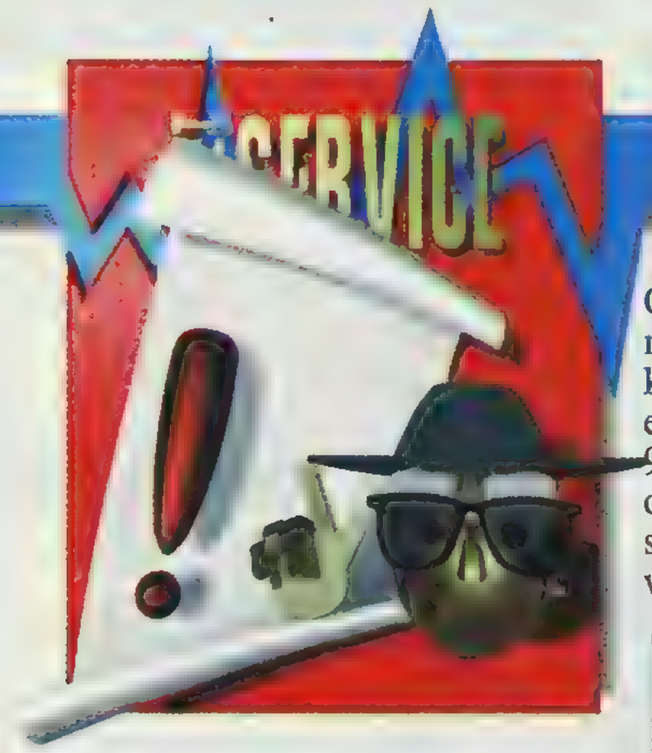
Kierownica komputerowa. Jaka jest, każdy widzi. Plastikowe koło, w co lepszych modelach gumowane. Czarna zazwyczaj obudowa, w środku ewentualnie siłowniki Force Feedback. Szare, udające aluminium pedały, zwykle o rozstawie przeznaczonym dla dzieci o dość wąskich stopach. Tak ją robią wszyscy – zobaczmy, co można skonstruować za „nieco" większe pieniądze.

Prezentowane urządzenie zostało zaprojektowane przez włoską firmę MOMO Design, która od roku 1960 zajmuje się produkcją kierownic dla bolidów Formuły 1, seryjnych samochodów sportowych oraz amatorów tuningu. Logitech MOMO Force to jej pierwsze przedsięwzięcie na rynku komputerowym. Opisywany model posiada obszyte skórą koło z aluminiowym panelem czołowym oraz manetkami zmiany biegów wykonanymi z tego samego materiału. Wedle producentów układ przycisków sterujących na kole jest identyczny z układem stosowanym w Formule 1. W korpusie koło osadzone jest za pośrednictwem łożyska kulowego, zapewniającego doskonałą gładkość pracy. Poruszają nim siłowniki Force Feedback, o mocy zwiększonej w porównaniu z innymi kierownicami tej firmy. Pedały wykonano ze stali (nareszcie pomyślano o dorosłych graczach i zaprojektowano odpowiedni ich rozstaw!) i pokryto przeciwpoślizgową gumą. Podstawka pod nogi jest aluminiowa.

Co tu dużo mówić – kierownica działa bardzo dobrze. Idealnie leży w dłoni, skóra zapewnia trzymanie nieporównywalnie lepsze niż dowolna guma. Układ przeniesienia ruchu oraz czujniki są bardzo precyzyjne, całość zapewnia doskonałe panowanie nad samochodem. Cena? Cóż – niewątpliwie, za 750 zł można by kupić kilka innych, równie fajnych rzeczy (jak np. GeForce 2MX 400, 128 MB RAM i bezprzewodową mysz na dokładkę). Jak jednak wspomniałem na wstępie, MOMO Force to produkt ekskluzywny, stworzony nie do bicia wyników sprzedaży, ale dla wąskiej grupy mogących sobie na niego pozwolić maniaków wyścigów. Co tu dużo mówić – sam mam w samochodzie gorszą kierownicę...

***Pooh***

**Dostarczyła firma:**
Logitech Polska
ul. Goszczyńskiego 9/1, 02–610 Warszawa
tel. +48 (22) 844 82 78
www.logitech.com
**Cena (z VAT) – ok. 750 zł**




**Do klawiatur bezprzewodowych byłem, co tu dużo mówić, raczej niezbyt przekonany. W końcu, to tylko zwykłe modele bez kabla. Jak się jednak okazuje, nawet ten najbardziej konserwatywny z elementów komputera można jeszcze z powodzeniem udoskonalić.**

# Desktop Cordless Optical

Na zestaw Logitech Cordless Optical składa się bezprzewodowa mysz optyczna i bezprzewodowa klawiatura. Jako że o tym pierwszym elemencie pisaliśmy już w numerze 91., po więcej informacji na jej temat odsyłam więc właśnie tam. Teraz zaś spójrzmy na klawiaturę. Przede wszystkim: brak kabla. Pisać czy też grać można w dowolnej pozycji, choćby siedząc w fotelu, oddalonym od monitora o kilka metrów. Co prawda, tekstu wtedy nie widać zbyt wyraźnie, ale filmy na DVD ogląda się doskonale. Po drugie: kształt. Czarny, futurystyczny – nieźle. Wyjątkowo płaska i cienka klawiatura fajnie leży pod dłońmi. Genialnie spisuje się rolka i blok przycisków iNav, widoczny po lewej stronie – do nawigowania pomiędzy stronami WWW i przewijania ich zawartości rolka jest zupełnie zbędna. Podobnie spisują się programowalne przyciski na górze (można przypisać im nich dowolną witrynę, skrót klawiaturowy czy też program) oraz blok sterowania odtwarzaczami audio/wideo na samej górze.

Wielokrotnie zwracano uwagę na niebezpieczeństwo przechwycenia transmisji z klawiatury bezprzewodowej. O ile w przypadku myszy tego typu problem wydaje się mało istotny (analiza ruchu kursora na ekranie może i jest ciekawa, ale raczej mało efektywna), to możliwość podejrzenia osoby podającej np. kod do systemu bankowego zawsze będzie kusić potencjalnych oszustów. Użytkownicy opisywanej klawiatury nie powinni się jednak obawiać. Jako pierwszy na rynku model ten oferuje kodowanie transmisji, po włączeniu opcja ta jest dodatkowo zabezpieczana hasłem.

Klawiatura z zestawu Cordless Desktop Optical spisuje się doskonale i jako taka byłaby nad wyraz godna polecenia nawet jako model okablowany. A że oferowana jest w wersji bezprzewodowej – tym bardziej polecam.

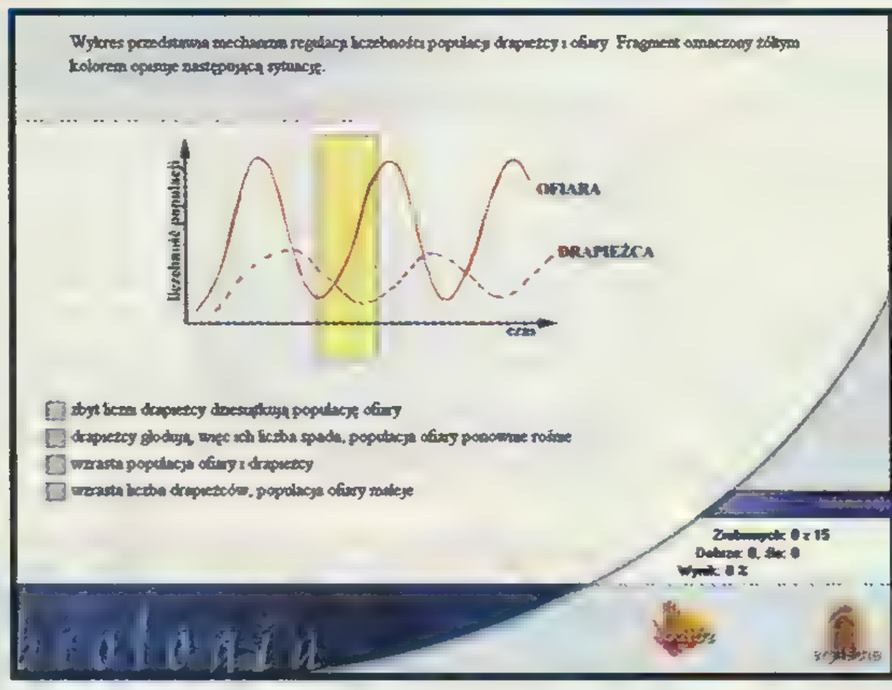
***Pooh***

**Dostarczyła firma:**
Logitech Polska
ul. Goszczyńskiego 9/1, 02-610 Warszawa
tel. +48 (22) 844 82 78
www.logitech.com
**Cena (z VAT) – ok. 600 zł**

**Edukacyjne pakiety multimedialne stają się ostatnio modne. Cóż, lepiej zjeść cztery ciastka niż jedno – zasada stara jak świat :) Niedawno opisywaliśmy Szkołę średnią na CD Cartalla (SS'90), dziś przedstawiamy ofertę firmy Edgard Multimedia.**

# Licealista

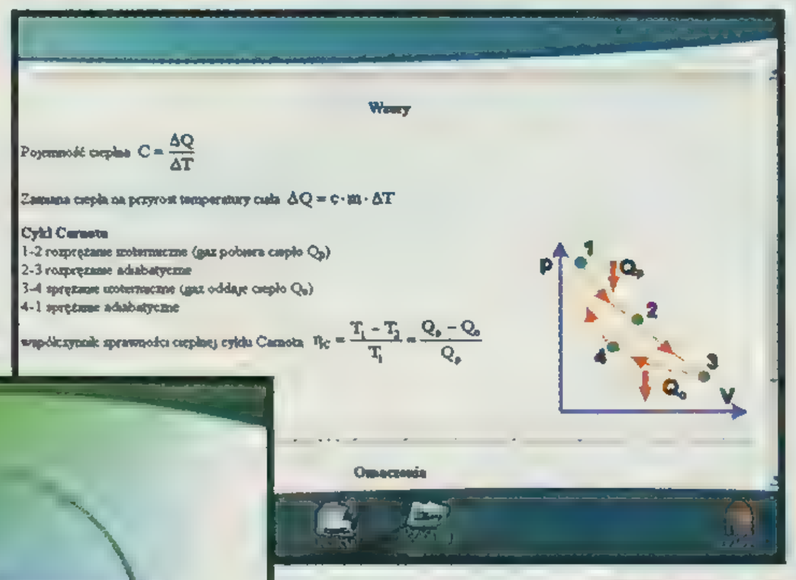
Seria Licealista składa się obecnie z czterech pakietów, odpowiadających zakresem tematycznym przedmiotom powszechnie nauczanym w polskiej szkole średniej. W kolejności ukazywania się edgardowskich płytek są to: 1 – język polski; 2 – matematyka; 3 – fizyka, chemia, biologia, j. niemiecki; 4 – j. angielski, j. francuski, historia i WOS, geografia. Cena pojedynczego pakietu to 49- zł. Wymagania sprzętowe rozśmieszą każdego gracza (dowolny Win, dowolne Pentium, 16 MB RAM, 20–40 MB wolnego dysku). Do tego internetowe wsparcie na stronie www.licealista.pl i w portalu edukacyjnym Profesor.pl.

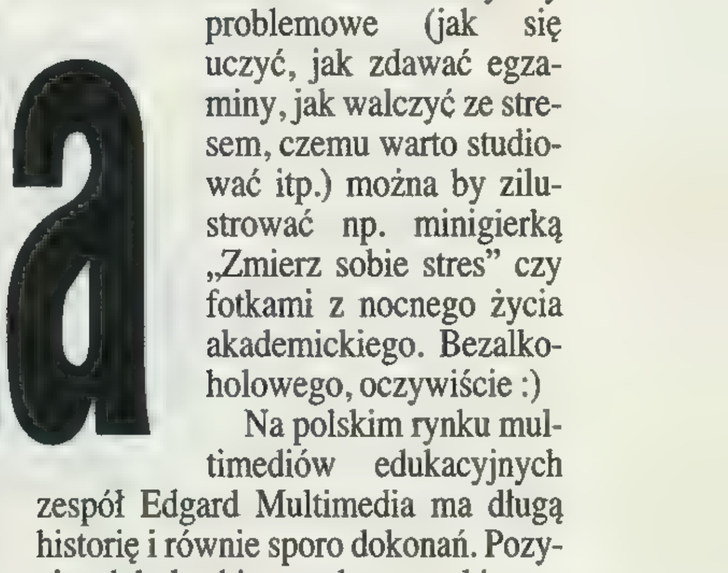


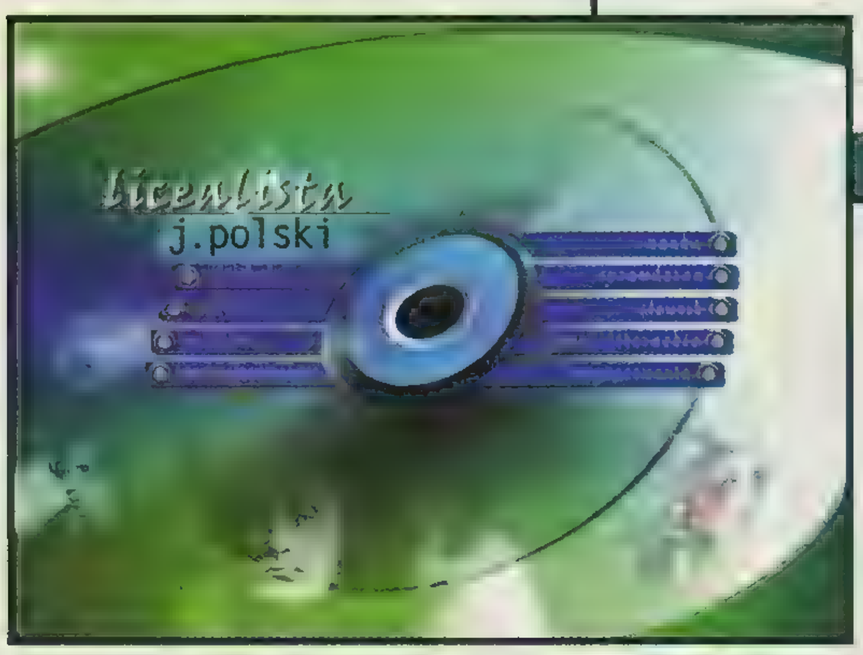

(baza korepetytorów i różnych pomocy naukowych – zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli).

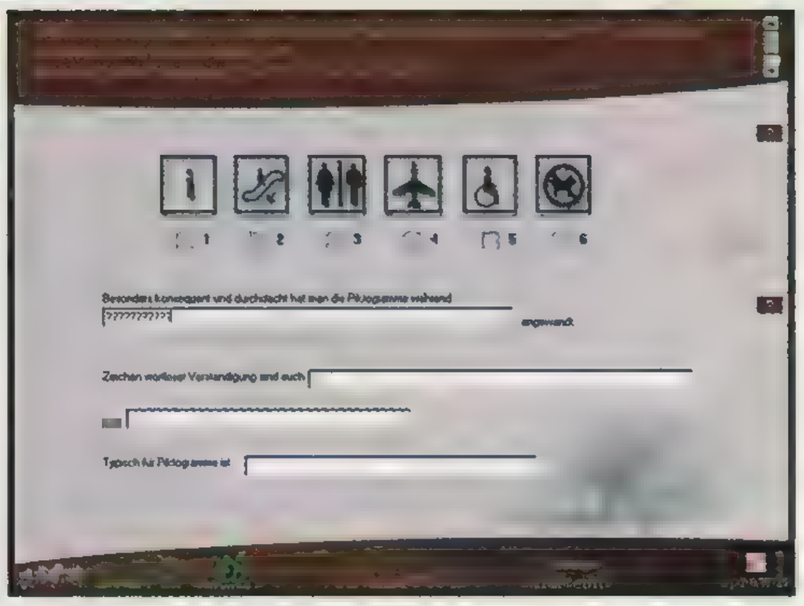
Pod wieloma względami program ten bazuje na wcześniejszych dokonaniach firmy Edgard Multimedia, takich jak serie Profesor czy Na tropach... Zmieniła się przede wszystkim szata graficzna interfejsu – teraz zamiast zabawnych rysuneczków pojawiły się ilustracje zdjęciowe w postaci tapet. I nic dziwnego, wszak ludzie, którzy będą się za jego pomocą komunikować się z kompem, nie mają zbyt dużo czasu na podziwianie bajeranckich kolorków, a i z drugiej strony nie da się ich zwodzić fajerwerkami graficznymi, by pokryć niedociągnięcia merytoryczne. I tu wszystko byłoby w porządku – sposób podania materiału podporządkowany jest zasadzie jak najlepszej przyswajalności treści, a nie eksperymentom estetycznym. Niestety, obrazki są wybierane losowo i kiedy np. ucząc się historii starożytnej, odpowiadamy na pytanie „Czym był triumwirat?", może to zostać opatrzone zdjęciem... gotyckiego okna lub dziadka Piłsudskiego! Oczywiście, tam gdzie trzeba, jest odpowiedni wykres, diagram czy szkic przekrojowy. Z rzeczy matematycznych bardzo pomocna nowość to Virtual Math – program do rysowania wykresów funkcji.

Bez większych zmian pozostał system nauczania, opierający się na różnorodnych pytaniach testowych. Do tego oczywiście zlinkowane z ćwiczeniami: słownik, vademecum, dokumenty źródłowe itp., itd. Nie mogło oczywiście zabraknąć „przykładów" wypracowań z polaka – ocenionych, skomentowanych, poprawionych. Tu warto zauważyć, iż ich bazę zespół Edgarda już od dość dawna buduje z podziwu godną konsekwencją (patrz – Profesor.pl). Tradycyjnie dobrze wykonany jest pakiet poświęcony nauce języków. Lektorzy angielscy, i niemieccy nie bez kozery zwani są tu „native". W całej tej serii trochę mi jednak brakuje języka rosyjskiego. Ale cóż – Go West, young man! I Wania posłuchał...





Ukoronowaniem kariery każdego licealisty jest matura i późniejsze egzaminy na studia (a matura bez magisterium czy chociażby licencjatu to dużo gorzej niż prawnik bez aplikacji!). I tu dochodzimy do mimo wszystko chyba najmocniejszej pozycji Licealisty, czyli Syllabusów 2002 do poszczególnych przedmiotów, wspartych bywszymi tematami egzaminacyjnymi wraz z opracowaniem. Tu znowu jednak się czepnę – czyż naprawdę nie da się tego zrobić inaczej niż w postaci czystego pliku wordowego do druku? Także artykuły problemowe (jak się uczyć, jak zdawać egzaminy, jak walczyć ze stresem, czemu warto studiować itp.) można by zilustrować np. minigierką „Zmierz sobie stres" czy fotkami z nocnego życia akademickiego. Bezalkoholowego, oczywiście :)

Na polskim rynku multimediów edukacyjnych zespół Edgard Multimedia ma długą historię i równie sporo dokonań. Pozycję zdobył sobie przede wszystkim serią programów do nauki języków obcych – angielskiego (Profesor Henry – SS'54) i niemieckiego (Profesor Klaus – SS'81). Później karierę robiły jego komputerowe aplikacje do chemii, polskiego, historii. Jak widać, szefostwo firmy doświadczenia swej załogi i szerokiego grona współpracowników postanowiło przełożyć na produkt skierowany do starszego i bardziej wymagającego odbiorcy. Cóż, teraz z niecierpliwością czekamy na systemy multimedialnych podręczników uniwersyteckich Edgarda :) Ja np. chętnie pouczyłbym się arabskiego.

***Pisiek***

**Dostarczyła firma:**
Edgard Multimedia
ul. Jastrzębowskiego 22
02–786 Warszawa
edgard@edgard.com.pl
tel. (0–22) 644 55 57

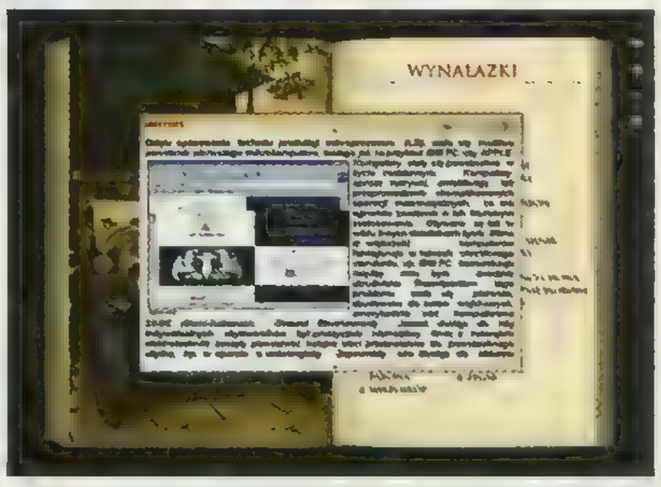
**Cena pojedynczego pakietu: 49-59 zł**

**Jak widzicie po sąsiednich stronach, nie da się ukryć, że ostatnio miałem bardzo dużo styczności z różnymi encyklopediami łódzkiej firmy Cartall :) Wszystkie z nich to dobre produkty, więc tym chętniej uruchomiłem i tę aplikację. I nie zawiodłem się!**

# Historia powszechna

Oczywiście, już po tytule tego programu można się domyślić, iż powstał on, by szerokim rzeszom użytkownikom komputera przybliżyć trochę historię. A „powszechną" znaczy się, że zarówno Polski, jak i reszty świata, czyli całościowo. Przedstawiono tu dzieje ludzkiej cywilizacji poczynając od starożytności, a kończąc aż na czasach nam współczesnych. Możemy prześledzić wszystkie ważniejsze wydarzenia, jakie miały miejsce w każdym z danych okresów. Jeśli chcemy dowiedzieć się czegoś więcej np. na temat teorii ewolucji, neptunizmu czy ciekłych kryształów, to należy wybrać zakładkę Nauka. Sztuka świata to zaś taka część programu, w której opisano wiele ciekawych rzeczy z zakresu określonego w temacie, a także wyjaśniono odnośne mu pojęcia, takie jak realizm czy impresjonizm. Aby poszerzyć wiedzę, którą dysponujemy, oddano do naszej dyspozycji takie działy jak Wynalazki (poczytamy tam m. in. o Internecie czy samochodzie), Odznaczenia, Postacie i Broń. Wszystkie informacje przekazane są w bardzo prosty sposób i bez zbędnego stresu można zrozumieć wszystko, co nam się chce tu powiedzieć. Oczywiście, każdy z artykułów można wydrukować i przeczytać np. w szkole – może nauczyciel doceni :)

Historia powszechna, tak jak i wszystkie produkty Cartalla, jest dobrze ilustrowana. Mamy tu wiele animacji i filmów, a także komentarzy. Poza tym program zawiera czytelne mapy historyczne. Galeria filmów umożliwia szybkie znalezienie interesującego nas „przesuwnego obrazu", natomiast wbudowana wyszukiwarka bez problemu pozwoli odnaleźć interesujące materiały. Oprawa graficzna i muzyczna utrzymują się na dobrym poziomie Cartalla. Polecam!




*Murmur*

**Cartall ,** www.cartall.com.pl
ul. Rewolucji 1905 r. Nr 4
90–273 Łódź, tel. (0–42) 639–77–32
e–mail: biuro@cartall.com.pl
**CENA (z VAT): 39 zł**

**Malarstwo, rzeźbiarstwo i architektura nigdy nie zajmowały w moim życiu jakiegoś szczególnego miejsca. I tak jest zresztą do tej pory. Jednak przyznam, że obcowanie z tą aplikacją było prawdziwą przyjemnością. A spędziłem przy niej trochę czasu.**

# Historia sztuki

Na wstępie warto zaznaczyć, że przy tworzeniu tego programu uczestniczyli pracownicy Muzeum Sztuki w Łodzi. A to już bardzo dobra rekomendacja. Materiał, który tu znajdziemy, uszeregowany został według poszczególnych epok w dziejach ludzkości – od prehistorii aż po wiek XX. Możemy tu zarówno poznać malarzy, rzeźbiarzy i architektów danego okresu, jak też usłyszeć muzykę, która była wtedy popularna, czy też poznać zagadnienia, jakimi się wtedy pasjonowano. W programie tego typu nie mogło oczywiście zabraknąć objaśnień poszczególnych prądów artystycznych. Poczytamy nie tylko o artystach, ale również o poszczególnych ich dziełach. Oczywiście, program oferuje mnóstwo ilustracji (w większej części bardzo dobrej jakości) i animacji. Polecam zwłaszcza przyjrzenie się takim budowlom jak świątynia bizantyjska czy pałac w Baranowie. Ogólnie jednak te animacje niespecjalnie mi się podobają. Bardziej już do gustu przypadły mi komentarze czytane przez lektorów. A trzeba przyznać, że są oni naprawdę nieźli w swym fachu. Gdy szukamy jakiegoś pilnie nas interesującego tematu, niezwykle pomocna będzie prosta w obsłudze wyszukiwarka. Jeśli zaś zajdziemy już coś szczególnie zajmującego i chcielibyśmy to sobie wydrukować, program daje również i taką możliwość.

Wykonanie Historii sztuki Cartalla jest bardzo przyzwoite. Na szczególną uwagę zasługuje bardzo fajna grafika. Obsługa programu nie sprawia najmniejszego problemu: Uważam jednak, że zdecydowanie jest to produkt dla pasjonatów, choć na pewno posiadanie go w swojej kolekcji nie zaszkodzi w żaden sposób.

*Murmur*

**Cartall ,** www.cartall.com.pl
ul. Rewolucji 1905 r. Nr 4
90–273 Łódź
tel. (0–42) 639–77–32
e–mail: biuro@cartall.com.pl
**CENA (z VAT): 39 zł**

**Te dzieciaki to mają teraz dobrze! Klocki sterowane komputerem, elektroniczne zwierzaki, no i gry. W obecnych czasach książeczki o zwierzątkach, czytane przed snem przez rodziców, to przeżytek. Teraz dziecko takich rzeczy uczy się przy komputerze!**

# Oskar poznaje świat

W serii Oskar poznaje świat jak dotychczas ukazały się dwa programy: Oskar odkrywa tajemnice lasu i Oskar odwiedza gospodarstwo. W sumie, oba są bardzo podobne. Bawiąc się ze zwierzakami na ekranie komputera, dziecko (bo to do tej grupy wiekowej obie produkcje firmy LK Avalon są kierowane) poznaje ich życie, zagrożenia, jakie na nie czyhają, pokarmy, które spożywają itd. Z tym że w tym pierwszym tytule chodzi o dzikie zwierzęta, a w drugim o udomowione. Zaczarowanym balonem podróżuje się między porami roku, dzięki czemu można obserwować, jak zmiany w przyrodzie wpływają na faunę. Zdobytą podczas tych podróży wiedzę da się sprawdzić, grając w 12 gier, które należy w trakcie użytkowania programu odnaleźć. Nie są one zbyt skomplikowane, jednak ich przechodzenie sprawia niezłą frajdę. Wszystkie łamigłówki ukryte są w śmiesznym kuferku o nazwie Karmela. Są gry, które musimy odnaleźć, jest również kilka, które dostępne są od samego początku. Warto dodać, że żadne informacje nie występują tu w formie tekstu pisanego! Wszystko czytane jest przez świetnych lektorów, a na dodatek do wyboru są dwie wersje językowe – polska i angielska!

Sposób poruszania się po programie jest bardzo prosty. Także od strony wizualnej Oskary wypadają przyzwoicie. Miła, kolorowa, ręcznie rysowana grafika na pewno zostanie bardzo dobrze odebrana przez młodszych miłośników komputera.

Uważam, że produkty takie jak ten są bardzo potrzebne. Świat się zmienia, technika idzie do przodu, a nasze pociechy zasługują na to, by móc czerpać przyjemności z tego postępu. Jak najbardziej polecam i zachęcam do zakupu produktów z serii Oskar!

***Murmur***

**LK Avalon**
Skr. poczt. 66, 35–122 Rzeszów 2
tel. (0–17) 856–99–12
office@lkavalon.com
**Cena (z VAT): 49 zł**

**Mówi się, że przyroda nas otacza, jest naszym środowiskiem naturalnym. A skoro tak jest, to chyba wypadałoby wiedzieć o niej coś więcej niż tylko tyle, że istnieje? Oprócz wypadu do lasu czy na łąkę dobrym źródłem informacji będzie ten program.**

# Encyklopedia przyrody

Nie mogę się oprzeć zachwytom nad wykonaniem tego programu. Naprawdę bardzo mi się podoba. Już samo menu zrobiło na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Obsługa jest bardzo prosta, a czas umila bardzo sympatyczna melodia w tle. Z wielkiej muszli pośrodku ekranu możemy wybrać jeden z działów encyklopedii: kręgowce, bezkręgowce, rośliny lub grzyby. Każdy bardzo dobrze przygotowany – jak w większości produktów firmy Cartall, tak i tutaj informacje są krótkie, ale za to dobrze podane. I oczywiście, wszystkie ilustrowane. Od czasu do czasu usłyszymy też głos lektora, co pozwoli choć na chwilę odpocząć oczom. Miejscem bardzo godnym polecenia jest Leksykon, podzielony na kilka działów. Poruszanie się tu jest dziecinnie proste, więc uważam, że każdy z łatwością znajdzie szukane przez siebie wiadomości (jeśli nie, to proszę wysłać maila z pretensjami do twórców programu :) Jeśli chcielibyście usłyszeć odgłosy jakichś ptaków czy ssaków, to też nie ma problemu, bo jest tu obszerna biblioteka dźwięków różnych zwierząt. Poza tym możemy zwiedzić kilka ich siedlisk, jak np. sawanna, tundra itd. Ta część programu jest bardzo fajna, gdyż przyglądając się takiej np. sawannie, możemy przesuwać obraz na boki, a także klikać zwierzaki, co powoduje wyświetlenie się informacji o nich. Oczywiście, nie mogło zabraknąć filmów, przedstawiających życie przyrody – są dobrej jakości, jednak jak na mój gust trochę za małe. Wyszukiwanie informacji na pewno ułatwi wbudowana w program wyszukwarka.

Co tu dużo pisać. Encyklopedia przyrody Cartalla to program bardzo fajny i łatwy w obsłudze. Jego zawartość jest bardzo interesująca i polecam go nie tylko uczniom, choć na pewno dla nich będzie to największa pomoc.

*Murmur*

**Cartall**, www.cartall.com.pl
ul. Rewolucji 1905 r. Nr 4
90–273 Łódź, tel. (0–42) 639–77–32
e–mail: biuro@cartall.com.pl
**CENA (z VAT): 39 zł**

# KGB

KOLOROWY GROWY BIULETYN

**BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW**

# NEWS

# Idą lody!

Strzałka albo kursorek – jak mawiają inni! Na dworze pogoda cokolwiek jesienna, a tu jeszcze te nostalgicznie nastrajające święta. Nic to jednak – redakcja pracuje, aż para bucha (bo gwizdek dawno już wyleciał :) Ten wstępniaczek zacząć musimy od lekkiego pokajania się. Chodzi oczywiście o kupon, którego brak spowodował niemałe zamieszanie w szeregach konkursowiczów. No cóż, nastąpiło niewielkie „Ups!" i numer poszedł w świat bez tegoż. Dlatego przedłużamy konkurs do 15.11 i będziemy przyjmować odpowiedzi bez kuponu.

W numerze jak zwykle – miód, malina. Po raz kolejny zasypały nas same hity. No bo co tu powiedzieć o takich produktach, jak POOL OF RADIANCE – fantastycznym RPG–u, porównywalnym tylko z grą na żywo, albo THRON OF DARKNESS – przekonwertowanej na mitologię japońską grze DIABLO 2, która pozwala poprowadzić już nie pojedynczą postać, ale całą drużynę samurajów. Dalej świetna gra taktyczno–symulacyjna COMMANDOS 2. W kolejce za nią zaś zlokalizowany ostatnio przez LEM–a cymes pośród strzelaninek, w którym po raz pierwszy można się wyżyć na otoczeniu – noszący zresztą znamienny tytuł RED FACTION. Właściwie nie wiemy, jak wobec sytuacji panującej obecnie na świecie zaanonsować REAL WAR. Może po prostu – czarny scenariusz obecnych wydarzeń? Nie zapominajmy także o takich gierkach, jak SPIDER–MAN (ze znajomym pająkiem w roli głównej) oraz SHEEP, DOG AND WOLF, gdzie z bolącym ze śmiechu brzuchem uczestniczymy w wysiłkach Wile'ego E. Coyote'a i podpowiadającego mu kaczora Duffy, którzy próbują zdobyć owieczki.

Betatesty też nie są od macochy. Tu królują WIGGLESY – zapowiadana na koniec listopada strategia, klimatem i skojarzeniami bijąca na głowę wszystko, co do tej pory się ukazało. Tuż obok ostatnie przedpemierowe spojrzenie na RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN – wspaniale zapowiadający się shooter z nieprawdopodobną wprost grafiką, a nawiązujący do produkcji na pierwsze pecety. Mają coś dla siebie i kierowcy. Mają albo będą mieli, bowiem przy okazji betatestu RALLY TROPHY wraz z CD Projektem i Logitechem organizujemy konkurs, w którym wygrać można kierownicę taką, że mózg się lasuje, a oczy stają dęba.

W reckach pojawia się również nowość. Są nią gierki przewidziane specjalnie dla dzieci. Piszemy o tym, by nie pojawiły się głosy kamienujące nas na odległość za ocenę i opis powyższych. Dla dzieci, to znaczy dla dzieci! A więc jeśli należy trafić zielonym kwadratem w czerwone kółko, a dziecko takowe działania uzna za doskonałą zabawę, to i gra zostanie u nas pozytywnie oceniona. Koniec. Kropka. Na początek PRZYGODY PIPPI, MEGA BABIES ADVENTURES i zapowiedź MUMINKÓW. Proszę zatem o wyrozumiałość dla rosnącej dopiero grupy czytelników, z którymi dopiero za parę lat będziecie mogli pofragować się w „Quaju". Gra, a właściwie program, który chcieliśmy z okazji zbliżających się Świąt polecić nie tylko dzieciom, to, obecny u nas na prawach exclusive'a, POKEMON PROJECT STUDIO – produkt do edycji kartek, kalendarzy, zaproszeń itp. twórczości. A propos „Kwaka" i innych dzieł dla graczy online, taki dział właśnie w bólach się rodzi, o czym poinformował był w swoim wstępniaczku Naczelny.

Numer zamykają imadełka i poradniki. Trzecia część Alone in the Dark 4 – połowa przygód Aline Cedrac, Shogun Total War (MI) – ciepły jeszcze poradnik po zeszłonumerowej recce. W Cybernecie wybitny teoretyk reklamy Pisiek proponuje poemat dygresyjny pod cokolwiek zagadkowym tytułem „Baner i jego target". I dobrze by było, gdyby ów target, czyli Wy, bracia i siostry w miłości do Sieci, zapoznał się z tymi rozważaniami.

Jak zatem widać, nie jesteśmy gołosłowni i numer jest naprawdę wypasiony, a nadchodząca nowa era glacjalna, która pchnęła zdesperowane mamuty w objęcia żab, nie ma na nas żadnego wpływu. Dziękujemy za wszystkie konstruktywne (i nie) uwagi pod adresem pisma, jeśli jest coś nie tak, na pewno się poprawi, jeśli jest dobrze, będzie lepiej. I tym optymistycznym akcentem kończymy, życząc wszystkim przyjemnej lektury

*Redakcja*

## W NUMERZE


**DANGER ZONE** .....str. 114
**KĄCIK GRZYBA** .....str. 110/113
**KILL'EM ZONE** .....str. 118
**MOJE BOJE** .....str. 114
**PRZECIEKI/SUPERY** .....str. 108
**TIPS&TRICKS** .....str. 112

przecieki@ssonline.com.pl

# Przecieki

*Jak to jeden z czytelników ujął, „festiwal layoutowy" już się odbył w zeszłym miesiącu, więc teraz będzie tylko kilka głosów dla podtrzymania dobrego nastroju i przechodzimy do innych spraw. Najważniejszą są chyba konkursy „ramkowe" – wyjątkowo dużo uzbierało się pomysłów, które pozwolą Wam czynnie przyłączyć się do powstawania pisma. Nie przegapcie szansy! Czekam.*
*Pegaz Ass*

● **Mikruski**

Nareszcie powrócił „Rzut Okiem", a nie ten przerosły „W Przygotowaniu" – Tomasz

*Mogę śmiało powiedzieć, że za wyjątkiem tła (problem braku tła) Rzut został przyjęty entuzjastycznie. Co mnie niezmiernie cieszy, bowiem już od dawna przeszkadzała zbyt sztywna stara formuła: wszystko jedno jaka gra – strona się należy. Teraz jest więcej i dynamiczniej.*

Jestem dumny z tego, że znalazłem się pośród 852 ludzi, którzy głosowali w ankiecie. Thx – Lammer Slayer from Brody

Nie wiem, co zrobiliście ze stroną, ale ściąganie plików (np. demo Alien vs. Predator) jest szybkie i przyjemne (55 MB), a na niektórych innych stronach... szkoda gadać – Hakeem

*Mamy szybkie łącze. Choć nie powiem, wiele sępów już się zwiedziało i ruch jest tak duży, że chwilami przytyka się serwer. Polecam pobieranie plików po 18:00, wtedy łącza są najszybsze.*

● **O mailach**

Pegaz, jestem mile zaskoczony szybkością Twoich reakcji na moje listy. Zdaję sobie sprawę, że codziennie dostajesz tysiące maili, a jednak nigdy nie omieszkasz wysłać kilku słów odpowiedzi. Dziękuję i doceniam. Co jak co, ale SS dba o swoich czytelników – MrLion

*He, he, he, nie zawsze jest tak dobrze, niektórzy nie doczekują się na odpowiedź w ogóle. Maili przychodzi od kilkudziesięciu do kilkuset dziennie. W okresach szczytu prac nad numerem nie zawsze udaje się przekierować wszystko do właściwych osób. O jednym mogę zapewnić – w 99,9 % przypadków maile są czytane. Przy okazji powiem, jakich naprawdę nie lubię – takich, gdzie ktoś oczekuje, że będziemy za niego przewalać Internet w poszukiwaniu np. dema gry sprzed 5 lat, patcha, który właśnie stoi na naszej stronie, informacji potrzebnych do odrobienia pracy domowej itp. Druga grupa to pytania, które powinny być kierowane do wydawców, a nie do nas, np. „dlaczego na moim komputerze z taką to a taką konfiguracją coś nie chodzi?". Poza tym, uwielbiam czytać listy od Was – szczególnie te krótkie :)*

● **Layout**

Joł, Pegaz! Mimo że koncert życzeń dla Ciebie z okazji stworzenia nowego layoutu odbył się we wrześniowych Przeciekach, to ja również chciałbym Ci pogratulować zarąbiastej oprawy graficznej! Jedno mnie tylko boli w tym ósmym cudzie świata – mianowicie, te powiększone i pogrubione fragmenty textu w niemal każdej recenzji, niby mają one (tak mi się wydaje) wpaść w oko czytelnikowi i zachęcić go do przeczytania tegoż właśnie artykułu. Ludzie, nie zniżajcie się do poziomu gazet typu Bravo, które takim chwytem chcą zwrócić uwagę, że coś jest super i po prostu trzeba rzucić okiem. Jeśli kogoś będzie interesować jakaś gra, to i bez tego przeczyta, co o niej piszą. A co do tych kącików o emulatorach w innych czasopismach, to miałeś rację – w (...) na ich CD–ku pojawił się nagle Emu Kącik. Jak to się mówi, co pan to i małpa – Psion

*Prawie załapałeś, o co chodzi, ale żeby kogoś zainteresowała jakaś gra, to najpierw musi się cokolwiek o niej dowiedzieć i właśnie po to są takie wyróżnienia. Zresztą, słuchajcie ludziska – to pismo jest dla Was, więc chętnie słucham podobnych głosów i robię z tego użytek.*

Kjuuu–dee... Powiem krótko – nowa schatta grafitchna jest zatchapista... Kjuuuu–dee... Powiem więcej, denerwujecie mnie! Przez was zaczyna mi brakować miejsca w schafce :) Nie mam gdzie już Sikretow wsadzać :( W końcu, od 45. numeru minął kawał czasu... Kjuu–dee... zaraz, zaraz, przecież będę miał miejsce w drugiej szafce, jak wyrzucę podręczniki... idę spalić kilka książek, w końcu tego najnowszego Sikreta trzeba wsadzić w jakieś czyste miejsce – Ignus

Nowy wygląd SS jest git, czuć wreszcie jakąś nowość. Nie słuchać wiecznych malkontentów i nic nie zmieniać – Yog–Sothoth

W sumie, zmiana przydała się i jest w porządku. Uwagi czytelników z pewnością ukształtują pismo na wzór do naśladowania dla innych. Patrząc na to okiem plastyka – układ jest oki, klepsydra czytelna i prosta w swoim wyrazie, nie zatraca swojej funkcjonalności – Domek

Jestem chyba jednym z nielicznych, którzy pamiętają 1. numer SS. I nawet mam go w kolorze. Piszę, bo muszę (nie muszę, ale chcę) Was pochwalić za to, co zrobiliście z numerem 93. Jest po prostu SUPER! Mnie się tak podobał, że przeczytałem go od dechy do dechy i jeszcze więcej bym przeczytał, gdyby było – Bushert

*Ale sobie pochlebiasz. Jedynki wydrukowaliśmy bodajże 100 000 i to, co się nie sprzedało w kioskach, poszło potem w archiwaliach. Był jeszcze dodruk czarno–biały i jeżeli do dziś przetrwało choć z 10% nakładu (bardzo prawdopodobny wynik), to jeszcze ok. 10 000 jest po domach.*

Czytam właśnie Przecieki (SS'94) i dochodzę do wniosku, że czytelnicy są skrajnie różni. Jedni piszą „suuuper, bosko", inni znowu, że „kicha". Ze mną jest trochę inaczej. Czytając pierwszy raz SS'93, byłem trochę zawiedziony, ale z biegiem czasu zmieniłem zdanie. Byłem po prostu przyzwyczajony do dawnej oprawy, ale w trakcie czytania przekonałem się, że prawie nic się nie zmieniło – ten sam profesjonalizm. Mimo to kilka rzeczy można poprawić, np. screeny w spisie treści są trochę niemrawe; za to Rzut Okiem jest super. Muszę wam jeszcze serdecznie podziękować za Kącik Grzyba – nawet nie wiecie, ile mi sprawił radości (mój pierwszy komputer to właśnie C64) – Embaciek

Czy z okazji 100 SS–ow zrobicie jakiś konqrs na robienie koszulek – x3RX3s
*Dlaczego nie? Od dziś oczekuję na projekty t–shirtów. Najlepsze mają szansę zostać zrealizowane. W miarę możliwości, oprócz adresu podawajcie także swoje maile.*

*Ja proponuję, żeby cały numer poświęcić redakcji, tzn. twórcom tego wspaniałego pisma (od pierwszych do dzisiejszych numerów). Chodzi mi konkretnie o to, co się dzieje w ich życiu (czy może komuś urodziło się dziecko albo dostał genialną ofertę pracy za granicą). Natomiast w Przeciekach można by umieścić najlepsze listy z całej historii SS!!! Oczywiście, nie twierdzę, że nie może być opisu żadnej gry (wszak 130 stron o pracownikach SS to przesada), ale można i tu zrobić coś ciekawego... – Misiekxxl*
*Uwaga! Uwaga! Starzy autorzy (lub osoby mające z nimi kontakt)! Odezwijcie się i napiszcie kilka słów, co u was słychać.*

● **Final Fantasy**

Droga czołowa (ciemieniowa, potylicowa, hmm :) redakcjo tego kraju. Byłem wczoraj na pokazie przedpremierowym filmu „Final Fantasy", zorganizowanym przez Was. Nadal jestem w szoku. To był strzał w dziesiątkę. Film po prostu cudowny. Miód kapał z ekranu (nasączaliście go przed projekcją? ;) Kogo nie było, niech żałuje – Zales

● **100. numer**

Wpadłem na pomysł, że na okładce 100. numeru powinieneś znaleźć się TY. Tak jest, twoja osoba, może jeszcze z jakimś dzieckiem (żeby pokazać, iż jesteś

supery@ssonline.com.pl

# Supery

## Motto na listopad – To, czego nie zrobiłeś, będzie zawsze ważniejsze od tego, co zrobiłeś

*Sorki za słownictwo, ale miejscami było nie do zastąpienia. Zresztą, oczekiwanie, że dres będzie używał literackiej polszczyzny, jest chyba niedorzeczne.*
*Pegaz Ass*

● **Etapy życiowe człowieka:**

*MĘŻCZYZNA*
0 – 20 lat – jest jak fiat 126 p – mały, ale figlarny
20 – 30 lat – jest jak ferrari – szybki i gładki
30 – 40 lat – jest jak mercedes – perfekcyjny
40 – 50 lat – jest jak polonez – obiecuje więcej niż może
50 – 60 lat – jest jak trabant – trzeba go ręcznie startować
60 – ... lat – wypada zmienić markę

*KOBIETA*
0 – 20 lat – jest jak Azja – dobrze znana, ale jeszcze nie odkryta
20 – 30 lat – jest jak Afryka – gorąca i wilgotna
30 – 40 lat – jest jak USA – wydajna i technicznie doskonała
40 – 50 lat – jest jak Europa – po dwóch wojnach światowych wykorzystana, ale wciąż piękna
50 – 60 lat – jest jak Rosja – wszyscy wiedzą, gdzie to jest, ale nikt nie chce tam jechać

● **Prawa rządzące światem**

I prawo Ehrmana: Każda rzecz pogorszy się, zanim się polepszy.
II prawo Ehrmana: Nie polepszy się.
Prawo Younga: Wszystkich wielkich odkryć dokonano przez pomyłkę.
Prawo Murphy'ego: Rzecz, której najbardziej potrzebujesz, nie będzie na sprzedaż.
Prawo Murphy'ego: Jeśli świetnie się czujesz, nie przejmuj się. Przejdzie ci...
Prawo Murphy'ego: Jeżeli coś się zacina – użyj siły. Gdy się złamie, to znaczy, że i tak wymagało wymiany.
Prawo Murphy'ego: Doświadczenie to coś, co zdobywasz tuż po chwili, w której go potrzebowałeś

● **Varia**

Pływa sobie żółw w morzu po powierzchni. Relaksacyjnie macha łapkami. Wkoło niego pływa rekin i uważnie się przygląda. Żółw pływa jakby nigdy nic. Nagle rekin nie wytrzymał, podpłynął i odgryzł żółwiowi nogę. Żółw spojrzał na rekina z wyrzutem i mówi: No, bardzo, k@#wa, śmieszne.

● **Poradnik „Jak dzwonić za darmo z telefonu komórkowego"**

Dzwonienie z telefonu komórkowego za darmo jest niezwykle proste. Niestety, prezentowana przeze mnie możliwość nie jest dostępna dla wszystkich, ale dla wszelkiej maści poszukiwaczy darmowych kodów, generatorów drapek i klonowanych SIM–ów będzie jak znalazł. Do darmowych rozmów potrzeba jedynie: dresu (najlepiej z trzema paskami, choć może być również dres w wersji „Super" z czterema paskami); kumpli, z którymi będziemy konwersować; kilku skrojonych łamerom telefonów pre–paid – im więcej telefonów, tym rozmowa ciekawsza. Przygotowanie systemu nie jest sprawą łatwą, ale wyrobiony dres po przeczytaniu tej instrukcji da sobie radę.

Step 1 – Zaczynamy od ponumerowania zgromadzonych telefonów flamastrem, którego na co dzień używamy do paskudzenia ścian w windzie. Numerujemy telefony w kolejności od 1 do 10, ewentualnie do 20, ale tylko wtedy, jeśli mamy już tyle telefonów oraz potrafimy liczyć do więcej niż 11.

Step 2 – Wybieramy jeden aparat i piszemy na nim BAZA. W książce telefonicznej karty SIM telefonu BAZA zapisujemy numery pozostałych telefonów (w kolejności od 1 do 9), które posiadamy.

Step 3 – Teraz następuje najważniejsze – musimy poszczególnym numerom w książce BAZY dopisać właściwe opisy, co czynimy następująco (numer telefonu i opis): 1 – k@#wa, 2 – wypad, 3 – spoko, 4 – szmal, 5 – gliny, 6 – dzieło, 7 – walić, 8 – jadę, 9 – dziwki.

Te dziewięć wpisów spokojnie wystarczy do prowadzenia właściwej konwersacji. Tak ustawioną książkę SIM kopiujemy np. Ericssonem wszystkim kolesiom i już możemy z nimi rozmawiać za free, bo czarną robotę odwali za nas identyfikacja numeru dzwoniącego, czyli CLIP.

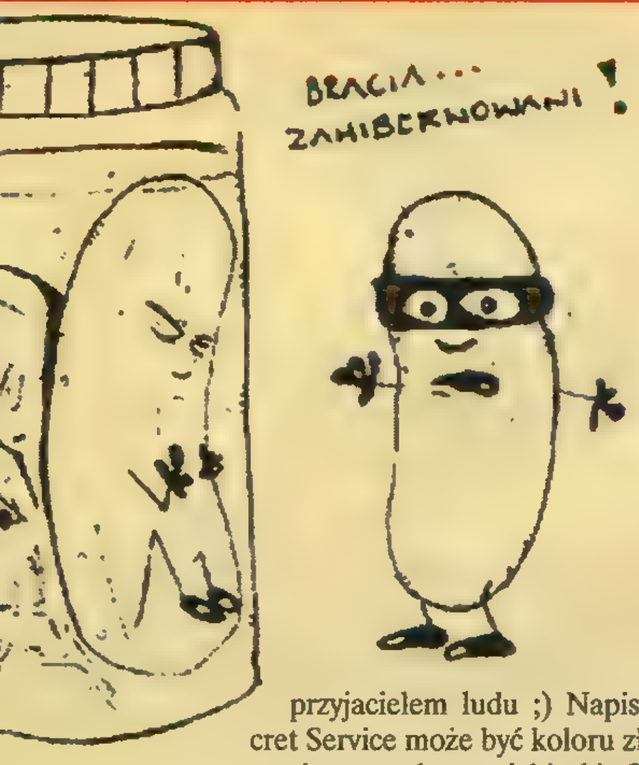
Aby zatem powiedzieć kolegom, że powinniśmy opuścić hotel Sheraton i przenieść się do Forum, wykonujemy sekwencję dzwonienia z natychmiastowym rozłączeniem za pomocą telefonów 1, 2 i 5. U kolesi w nieodebranych połączeniach da to jasny komunikat: „k@#wa, wypad, gliny".

Aby przekazać, że niestety nie mamy dzisiaj dla nich czasu na wieczorne spotkanie, gdyż wybieramy się na randkę z dziewczyną, wystarczy wykonać połączenia z następujących telefonów: 1, 8, 7 i 9.

Inna przydatna terminologia: pracuję – 4, 7 lub 6, 7; wypoczywam – 2, 3; tak – 3; nie – 2; czy byłbyś łaskaw oddać mi pieniądze? – 1, 4, 1.

Jak zapewne zauważyliście, z telefonu nr 1 korzystamy najczęściej, więc musi to być telefon trwały. Aby wykorzystać całe słownictwo, jakim porządny dres dysponuje, wystarczy zdefiniować pozostałych 10 telefonów. Po tej operacji, to wprawny dres może nawet cytować Mickiewicza z pamięci :)

Zdaję sobie sprawę, że udostępnianie darmowych sposobów może się komuś nie spodobać, zwłaszcza jeśli płaci abonament w jakiejś sieci, ale takich to 7, 1, 7 i 2.




przyjacielem ludu ;) Napis Secret Service może być koloru złotego, a piorun srebrno–niebieski. Co ty na to? – Shaux

***W taki sposób widywało się na okładkach fotografowanych Hitlera, Stalina i paru jeszcze innych dyktatorów. Wybacz, nie mam takich aspiracji :)***

Na okładce powinno być coś znanego, co ma 100 lat, albo 100 dolarów w oryginalnych wymiarach – Caffe

***Ale my nie obchodzimy 100–lecia ani nie mamy nic wspólnego z dolarami :)***

Oczywiście, numer 100. musi być wybitny z wielką pompą np. maska z twoją podobizną. Nie żeby się wyżywać, tylko tak dla kolekcjonerów – C–7

***Już to widzę – Pegaz najpopularniejszą tarczą na wszystkich strzelnicach :)))***

Z „okazji podwójnej okazji" (wow, ale to gramatycznie), czyli urodzin SS–a i 100. wydania, przygotować duży konkurs i dodatkowe atrakcje: konkurs 100 pytań, po jednym z każdego numeru SS–a, np. co w numerze 45. jest na stronie 14., odp. – Star Wars, albo kto w nr 15 recenzował jakąś tam gierkę, lub jaki nakład miał SS wraz z numerem 25... itd. Czasu jest dużo i można trochę pomyśleć nad pytaniami, bo wymyślić 100 pytań nie będzie łatwo.

Numer musi mieć odlotową okładkę – najlepiej złotą (nawet gdyby był droższy o 1–2 zł). W 100. numerze mogłyby się znaleźć recenzje „starych" redaktorów oraz krótkie wypowiedzi na temat: co sądzą o przyszłości gier pecetowych (wiadomo: konsole, X–box). Plakat – MUSI BYĆ PLAKAT, rozkładany na 4 strony, duże logo SECRET SERVICE na ciemnym tle (bordowym?). A co w tysięcznym numerze... na plakacie własnoręczny autograf Pegaz Assa! Dostałbym orgazmu na widok takiego plakatu na ścianie. Z 200 stron mojego kochanego SS–a (przy czym cena oscylowałaby w granicach 20 zł). Można by obciąć nakład o 20 000 i wtedy taki SS byłby rarytasem – ludzie ustawialiby się do kiosków kolejkami, czekając tak, jak na premierę nowej konsoli pod japońskimi sklepami – Rad

***Oczekuję na propozycje pytań.***

● **Giercowy patriotyzm**

Chciałem poruszyć temat, który jak dobrze mi się zdaje, denerwuje wszystkich graczy w wieku podeszłym (od 16 lat wzwyż). A mianowicie, spotkałem się już niejednokrotnie z czymś w rodzaju pogardy dla starszych gier. Chodzi mi o to, że jak widzę 10–letniego rozpieszczonego gnojka, któremu mamusia kupiła najnowszy komputerek i on w mojej obecności nazywa np. UFO 2 Terror From The Deep, cytuję: „Starym szajsem, który nie nadaje się do grania z powodu (tu najlepsze) złej grafiki i oprawy dźwiękowej", to mi się scyzoryk w kieszeni sam otwiera. No kurde, jak taki knypek może wiedzieć coś na temat takich gier, przy których zarywało się noce? Gry, takie jak Warcraft 2, Dune 2, UFO, Cywilizacja, były i nadal są tym, co rynek giercowy wydał najlepszego. Wciągająca fabuła, a i „efektom dźwiękowym" i grafice nigdy nie miałem nic do zarzucenia. Dzisiejsze gry to w 95% chłam, niewarty wydania na niego pieniędzy. Osobiście uważam, że te gry, które wyszły na początku lat 90. (i pośrodku też), to było coś, ta cała radocha z grania na P100 16 MB RAM. I na tym kończę bez zakończenia – Kosiarz

***Trudno mieć do 10–latka pretensje, że się później urodził. Szacunek dla starszych (ludzi, dzieł sztuki, architektury, gier itp.) wynosi się z domu. To zwykle rodzice wpajają „młodemu" różne ideały. Gorzej, gdy dają dziecku (wiek bez znaczenia) nową zabawkę, żeby się zajęło sobą i nie przeszkadzało im w życiu (w pracy). Wali ich, co się będzie działo dalej. A potem, po latach pojawia się lament, że gry są złe, że Internet jest zły, że kino jest złe, że telewizja jest zła itd. Samodoskonaleniem to mogą zajmować się mnisi w górach. Przeciętny młodzian wymaga jednak wyjaśnienia, że UFO czy Cywilizacja to absolutna perełka. Zresztą, to tak, jakby narzekać, że obraz średniowiecznego mistrza jest zły, bo go namalowano starą farbą, która popękała ;)))***

Wszędzie degeneracja gier, wystarczy tylko spojrzeć – co druga gra to kontynuacja, dodatek, podróba, adaptacja filmu albo zwykły badziew. Co bardziej doświadczeni gracze zaraz mi przytakną: „Tak, kiedyś to było miodowo, goście mieli fantazję, a teraz już tylko odcinają kupony", ale to bzdura – odcinanie kuponów to taktyka stara jak świat (tylko kiedyś nie tak bezczelna), a fantazji też dziś ludziom nie brakuje – problem w tym, że kiedyś każdy dobry pomysł był zaraz realizowany, a dzisiaj? Najpierw pół roku myślenia, czy to robić, czy nie, potem „drobne" zmiany i w końcu zamiast oczekiwanej rewolucji mamy jakieś nieśmiałe modyfikacje, podzielone w dodatku na kilka gier, żeby nikt tego przypadkiem nie zauważył. Szczytem wszystkiego są działania EA Sports – coroczne wypuszczanie kolejnych FIF i innych NBA Live'ów z mikroskopijnymi ulepszeniami. Czy do zmiany wyglądu menu i uaktualnienia składów, naprawdę nie wystarczy patch? Wystarczyłby, ale przecież nikt by za niego nie zapłacił, a za gierkę jak najbardziej... A że rok nie wystarczy na wiele więcej, a konkurencji nie widać, to i efekty mizerne – FIFA praktycznie niezmieniona od '98, NHL od '96, NBA – chyba też od '98... Proponuje zatem, żebyście w ramach protestu zrezygnowali z opisywania tego szajsu – wstawiajcie po prostu opisy starszych części, zmieniając tylko wymagania i numerek, a w rogu strony dopisujcie „Jak Kuba Bogu, tak Bóg Kubańczykom". Na szczęście, trafiają się jeszcze firmy, którym chce się stworzyć coś oryginalnego i dzięki nim mamy jeszcze takie gierki jak Black & White czy Arcanum – szkoda tylko, że to margines – Kimmjiki

***Hola, hola kolego, chyba się zbytnio rozpędziłeś. Uporządkujmy pewne sprawy. Ja też lubię stare gry, ale: wiele tych najfajniejszych pomysłów polegało jednak na ganianiu jednym pikselem za drugim. Pula pomysłów na takie hiciory jak Tetris nie jest nieograniczona. Te gry były wtedy były objawieniem, a teraz są fajne głównie z powodów sentymentalnych. Nikt przy zdrowych zmysłach nie powie, że Bruce Lee albo Int. Karate + są lepsze od Mortal Kombat czy Tekkena, nawet jeżeli prawdą jest, że kiedyś spędziłeś przy tych grach więcej czasu. Tak samo porównanie 8–bitowej koszykówki z NBA też nie ma sensu. A to że kolejne wersje FIFA mało się różnią, a czym one się mają różnić? Przecież reguły gry od lat są takie same. Nowi są tylko co sezon zawodnicy i nowy (odnowiony) jest engine gry, który jest dopasowywany do nowego sprzętu i właśnie dlatego ludzie to kupują, żeby lepiej, bardziej realistycznie to chodziło. Zresztą, takie Arcanum nie ma żadnego odpowiednika w starych grach, bo kiedyś roboty przy całej nawet największej gierce było mniej niż teraz przy jednej misji.***

● **Konkursik**

Mam propozycję ogłoszenie na łamach czasopisma lub na stronie WWW konkursu na najładniejszą dziewczynę gier komputerowych. Kandydatkami proponowanymi przeze mnie są: 1. Konoko – Oni, 2. Lara Croft – Tomb Raider, 3. Julia – Heavy Metal F.A.K.K. 2, 4. April Ryan – The Longest Journey, 5. Cate Archer – No One Lives Forever – Subgoku

***Pomysł bardzo fajny, wkrótce wprowadzimy go w życie. Przez najbliższych kilka dni oczekuję na inne propozycje kandydatek. Potem będziemy wybierali z puli finalistek.***

● **Grzybiarze wszystkich krajów łączcie się**

Kącik Grzyba to za#$%ty pomysł. Czekam na odcinek z Amigą, bo sam posiedziałem na niej kilka dobrych lat – x3RX3s

Dział Kącik Grzyba jest cool, miałem C64 w wieku 8 lat – Radzio z Leszna

● **Uwielbiam marudzenie**

Wydaje mi się, że trochę przesadzacie z zachwytami nad waszą stroną internetową. Ma fajną grafikę, codzienne newsy, kilka rzeczy do ściągnięcia i właściwie to wszystko. A co z grami? Można dodać np. wywiady z twórcami lub drobne opisy. W imadłach co druga podstrona jest pusta, a w dziale download znajdują się między innymi sterowniki, które chyba wszyscy ściągają ze stron producentów. Moglibyście przecież współdziałać z tym, co jest w piśmie. Przykładowo, jeżeli piszecie o Commodore 64, to przez miesiąc można ściągnąć jakiś emulator i kilka gier. W dziale Do czego komputer jest o muzyce, więc mogę sobie ściągnąć np. WinAmpa. Jesteście najlepszym pismem dla graczy na rynku, ale z waszą stroną jest już znacznie gorzej – Emeszar

***Jak ja kocham malkontentów... to macie nie takie, a tamto owakie i dlaczego jest za mało i dlaczego jeszcze nie ma, a czemu ja płacę za połączenia, w szkole mnie gnębią itd., itp. Uwielbiam takie marudne listy, natychmiast coś się we mnie budzi i... mogę sobie popolemizować. A ja ci powiem, że gdyby było więcej grafiki, to byś mi pewnie napisał, że strona jest kiepska, bo się długo wczytuje, a ty masz modem i jesteś biedny. A dlaczego WinAmpa nie ściągasz sobie ze strony producenta, skoro nie jest dla ciebie problemem znalezienie sobie sterowników? Dlaczego emulatory mają być u nas, a nie na stronach dedykowanych emulatorom? Przecież podajemy ich adresy? Jeszcze jakieś cenne uwagi?***

● **Hardware**

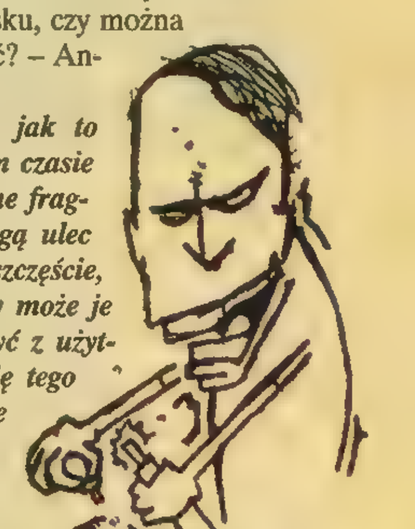
Mam problem związany z procesorem. Mój sprzęt to Athlon 1.2 Thunderbird, Asus A7A266, GeForce 2 MX 200, 64MB, IBM 40GB 7200, wentylator na procku SPIRE 5E34B3. Mam program informujący o stanie kompa ASUS PC Prob. Co 10 minut wyskakuje mi monit, że temperatura procka jest za wysoka (70 stopni) i występują skoki napięcia. Czym to jest spowodowane? Może muszę wymienić wentylator na procku (może mam kupić ogniwo Peltiera), może muszę kupić dodatkowy wentylator do obudowy? – Olek

***Pooh – No, 70 stopni to zdecydowanie za dużo. Nic dziwnego, że komputer upomina się o lepsze traktowanie :) Twój model SPIRE nie jest wcale taki zły, teoretycznie powinien dobrze chłodzić Athlony do 1,4 GHz. Ma dobry radiator i miedzianą płytkę przewodzącą w podstawie. Niestety, producent dodał do tego zbyt słaby (ale za to cichy) wentylator – można by go wymienić na model z lepszym wiatrakiem, np. któryś GlobalWin z serii 38 (jak FOP 38 czy WBK 38). Poza tym, sprawdź, czy podstawa coolera jest dobrze pokryta pastą przewodzącą!***

Kupiłem sobie GeForce'a GTS 64 RAM DDR Prolinka za ok. 650 zł... I tak sobie myślę, że na takiego firmowego Asusa nie byłoby mnie stać, o co to chodzi? Taka sama karta innej firmy za 2x drożej? A może ta moja karta Prolinka jest jakaś słabsza albo coś? Wiem, że mam kostki DDR, ale co oznacza SGRAM? Jak dotąd słyszałem o kościach SDRAM... – Mike

***Pooh – SGRAM – Synchronous Graphics RAM, SDRAM – Synchronous Dynamic RAM – w gruncie rzeczy to samo. Pierwsza jest lepiej przystosowana do stosowania w kartach graficznych, drugą wykorzystuje się jako RAM na płycie głównej. A że Asus kosztuje więcej niż Prolink... No cóż, konstruując karty, Prolink korzysta z gotowych płytek nVidii, Asus natomiast karty opracowuje sam. Poza tym różnią się jakością montażu, stosowanymi wentylatorami, radiatorami, sterownikami itd.***

W czasie formatowania twardziela wyskakuje mi napis REJESTROWANIE ZŁYCH KLASTRÓW. Czy to oznaka kończenia się dysku, czy można to jakoś naprawić? – Angelika Seweryn




***Pooh – Dysk jak to dysk – po pewnym czasie się zużywa i pewne fragmenty talerzy mogą ulec uszkodzeniu. Na szczęście, system operacyjny może je wyłapać i wyłączyć z użytku. Pojawienie się tego typu miejsc nie oznacza co prawda jeszcze, że dysk nadaje się do wyrzucenia, ale co bardziej ważnych danych raczej bym na nim nie zapisywał.***

# Imprezy

Ostatnio odbyły się dwie imprezy filmowe z naszym udziałem.

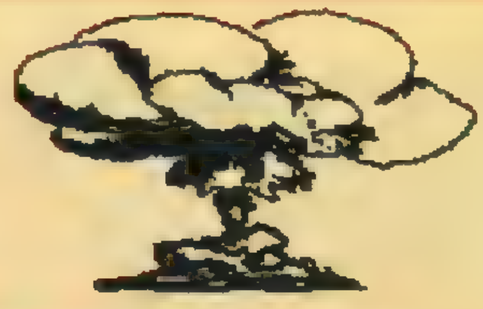
## Final Fantasy

25.09.2001 Tego się nie spodziewaliśmy. Kolejka po wejściówki stanęła pod redakcją chyba o świcie! W pół godziny wszystko się rozeszło. Takiego tłumu przed salą nie spodziewał się nikt. Zresztą, popatrzcie tylko na zdjęcia.

## Sztuczna Inteligencja

10.10.2001 Kompletnie inny film i adresowany do całkiem innego odbiorcy. Tym bardziej miło nam było, że średnia wieku na „A.I." oscylowała ok. dwudziestu paru lat. Tak jak przewidywałem w zapowiedzi, ludzie wychodzili z kina mocno wzruszeni.

# ZX Spectrum



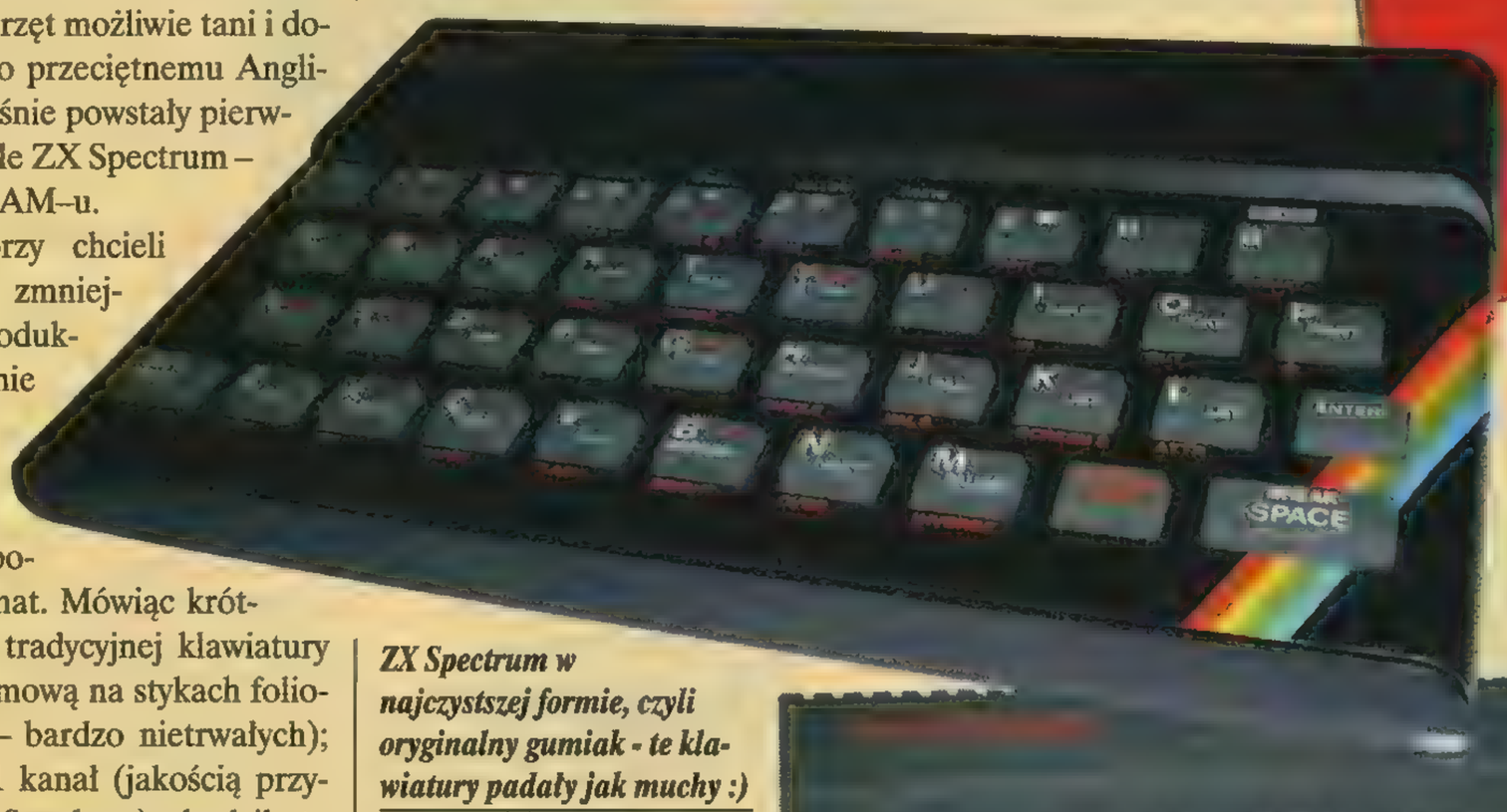
***Tytuł tego artykułu, jak zapewne wie starsza część Czytelników, stanowi „przezwisko" jednego z bardziej popularnych komputerów 8-bitowych pierwszej połowy lat 80., znanego lepiej pod nazwą ZX Spectrum. A zaczęło się od człowieka o nazwisku Sinclair...***

Stało się to w kwietniu roku 1982. Po skonstruowaniu dwóch prostych mikrokomputerów, Z80 i jego poprawionej wersji Z81, firma Sinclair postanowiła wydać ich następcę. Miał to być sprzęt możliwie tani i dostępny cenowo przeciętnemu Anglikowi. Tak właśnie powstały pierwsze dwa modele ZX Spectrum – z 16 i 48 kB RAM–u.

Konstruktorzy chcieli maksymalnie zmniejszyć koszty produkcji. Raczej nie wyszło to komputerowi na dobre, ale dało niepowtarzalny klimat. Mówiąc krótko – zamiast tradycyjnej klawiatury wstawiono gumową na stykach foliowych (czytaj – bardzo nietrwałych); dźwięk miał 1 kanał (jakością przypominał... PC Speakera); chodziło to

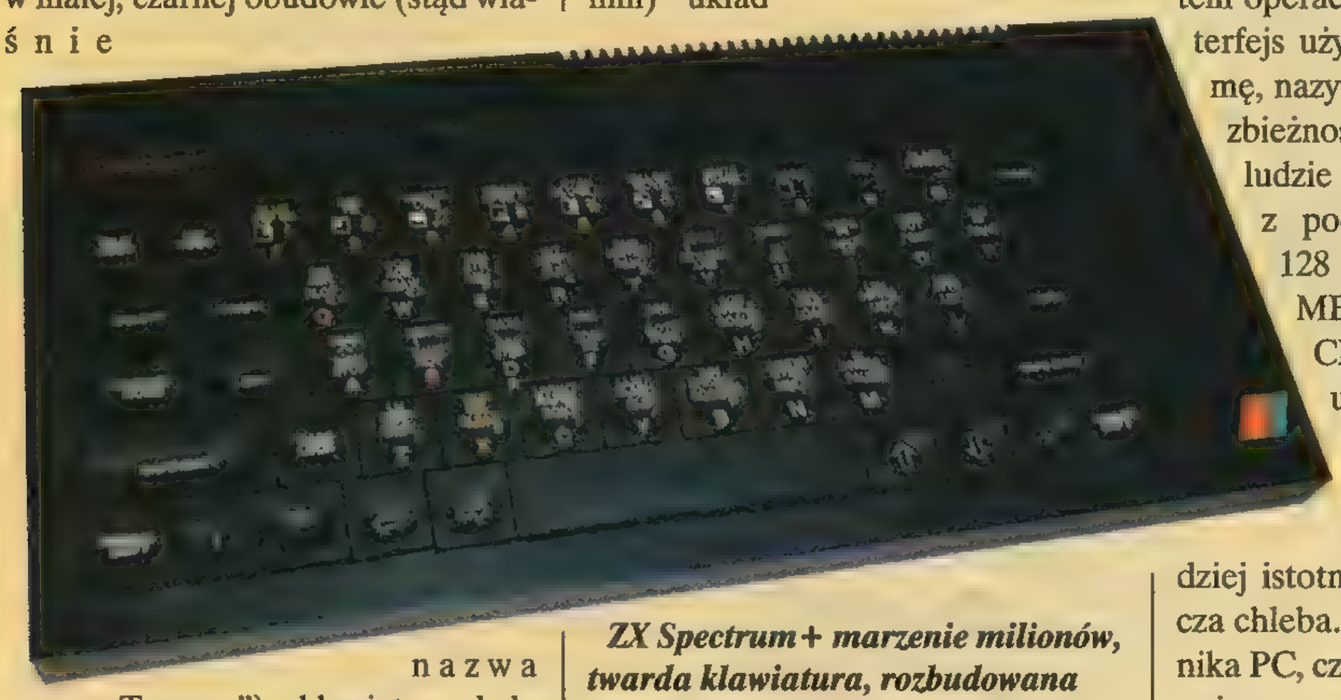
***„To był prawdziwy mikrokomputer, potem wszystko było już tylko większe i większe"***

na procesorze Z80A, taktowanym zegarem 3,5 MHz. Całość zamknięto w małej, czarnej obudowie (stąd właśnie nazwa „Trumna"), klawiatura była przykryta łatwą do zdjęcia blachą w tym samym kolorze. Do tego zasilacz i... zwykły kasetowy magnetofon oraz telewizor, włączony na kanale 36! Tak przedstawiał się komputer, który dla wielu był pierwszym. Po dwóch bardzo udanych modelach 16 i 48 k na rynek wprowadzono model +, czyli ZX Spectrum 48 k z „normalną", plastikową klawiaturą.



*ZX Spectrum w najczystszej formie, czyli oryginalny gumiak - te klawiatury padały jak muchy :)*

Po jakimś czasie firma Sinclair zaczęła mieć kłopoty. Ale zanim została wykupiona przez Amstrada, zdążyła jeszcze wprowadzić kilka modeli. Były to (licząc też te, które wydał już Amstrad): 128 +2, 128 +2 A i 128 +3. W zasadzie, nic się tam nie zmieniało (w kolejnych wersjach dodawano np. magnetofon lub inną pamięć masową) – poza 128 k, który był następcą ZX Spectrum +, posiadającym 128 kB RAM–u oraz nowy (zgodny z poprzednim) układ generacji dźwięku. Wreszcie bez bólu zębów można było słuchać muzyki z ulubionej gry ;) Powstały nawet klony Spectrum 48 k, np. rosyjski z cyrylicą.



*ZX Spectrum+ marzenie milionów, twarda klawiatura, rozbudowana pamięć, więcej kolorów – cudeńko*

## Stan obecny

Mimo że wydaje się to niemożliwe, ludzie nadal korzystają z ZX Spectrum, w takiej czy innej konfiguracji. Bez większego problemu można doń podłączyć modem (nie wiem, nie próbowałem ;) i siedzieć w Internecie. Dochodzi nawet do tego, że powstał system operacyjny z GUI (graficzny interfejs użytkownika) na tę platformę, nazywający się Doors (dziwna zbieżność nazw...). W takiej Rosji ludzie nadal inwestują, tworząc z poczciwego ZX Spectrum 128 +2 demona szybkości z 8 MB RAM, 14 MHz, HDD i CD... Po prostu żyć, nie umierać!

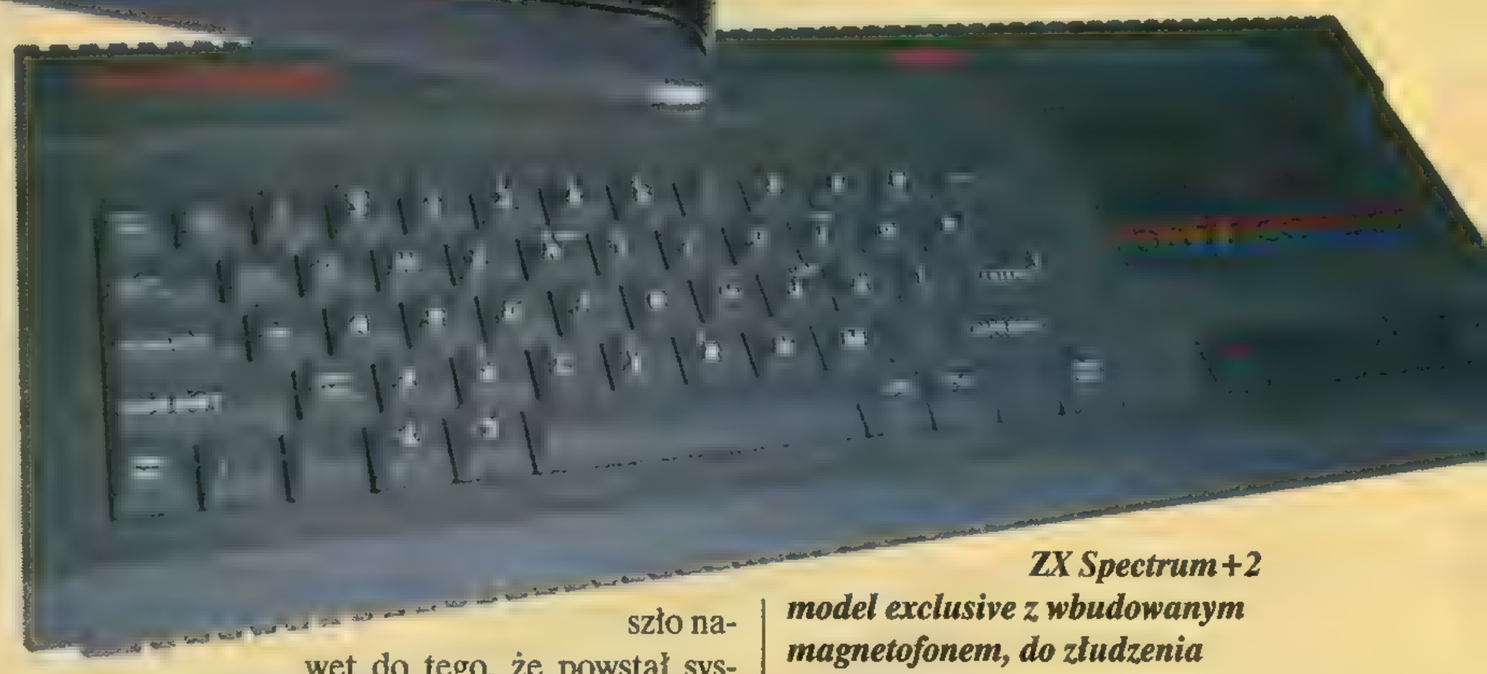
## Emulacja

Przejdę do rzeczy bardziej istotnych dla zwykłego zjadacza chleba... przepraszam, użytkownika PC, czyli do tego, w jaki sposób opisywane tu cudo techniki może zagościć na ekranie naszego smutnego blaszaka. W zasadzie, ZX Spectrum ma już tyle lat, że dawno pojawiły się jego emulatory prawie na wszystkie możliwe platformy, w tym palmtopy i... Commodore 64 (!!!), nie wspominając już o „Przyjaciółce". Najczęściej używanymi i przez wielu (w tym przeze mnie) uważanymi za najlepsze są...

### Z80 (ver. 3.02) – Shareware

Taki sobie emulator pod DOS. Spore problemy z prędkością, a muzyka tylko z PC Speakera raczej nie zadowala. Skomplikowana obsługa plus wiele innych wad. Można sobie darować. Po co się męczyć, jak tuż obok jest darmowy, często aktualizowany i prawie bezbłędny zx32 pod Windows, do którego otrzymujemy też sporo znanych gier!

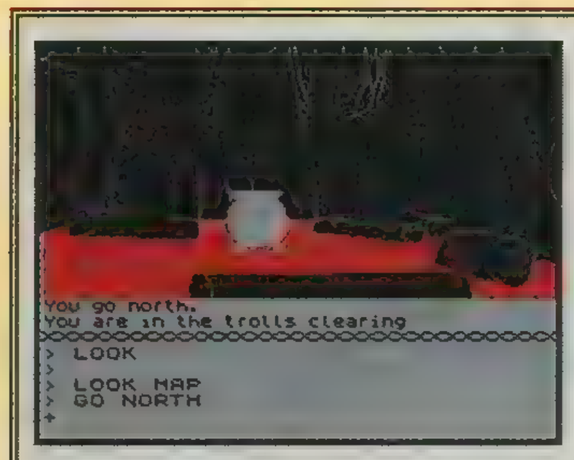
*„Czerwony Iwan" w dzisiejszych czasach to absolutny rarytas kolekcjonerski – ruska wersja ze zlokalizowaną klawiaturą :)*



*ZX Spectrum+2 model exclusive z wbudowanym magnetofonem, do złudzenia przypominał Shneiderra*

### zx32 (ver. 1.02) – Freeware

Program ten ma niewielkie wymagania sprzętowe (486DX2/66 i Windows 95/98/NT 4.0, Direct X – zalecany Pentium 75, DirectX, 3,12 MB RAM, karta dźwiękowa zgodna z DirectSound oraz akcelerator grafiki zgodny z DirectDraw), jednak trzeba przełączyć Windows na wyświetlanie 256 barw. W czasie instalacji jesteś pytany/pytana, jakie komponenty zainstalować, kolejno: pliki emulatora, obrazy (ROM–y) dyskietek, obrazy (ROM–y) pamięci i obrazy (ROM–y) taśm. Ostatnie trzy z wyżej wymienionych dotyczą gier i programu demonstrującego, więc warto je zainstalować. A teraz nieco o obsłudze. Po przełączeniu

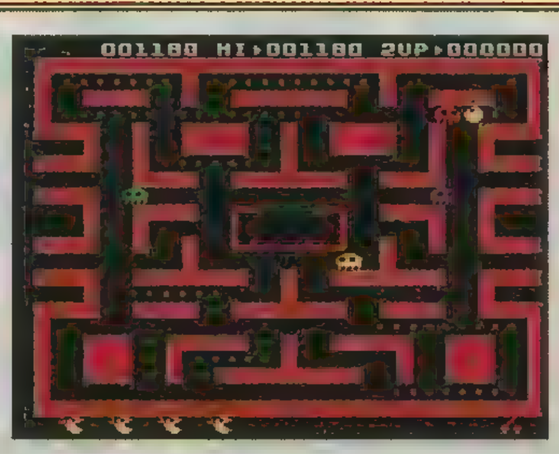



## • Hobbit

Wcielasz się tu w hobbita znanego jako Bilbo Baggis. Hobbita niezwykłego, gdyż w przeciwieństwie do ogółu przedstawicieli tej rasy w nim spoczywa uśpiony duch wielkiego poszukiwacza przygód. Pewnego dnia przychodzi mag Gandalf i „ładnie prosi" na wyprawę po skarb. Wtedy to właśnie przejmujesz kontrolę nad Bilbem. Gra jest oparta, oczywiście, na klasycznej książce Tolkiena i raczej jej nie zrozumiesz bez lektury pierwowzoru. A więc – marsz do biblioteki!

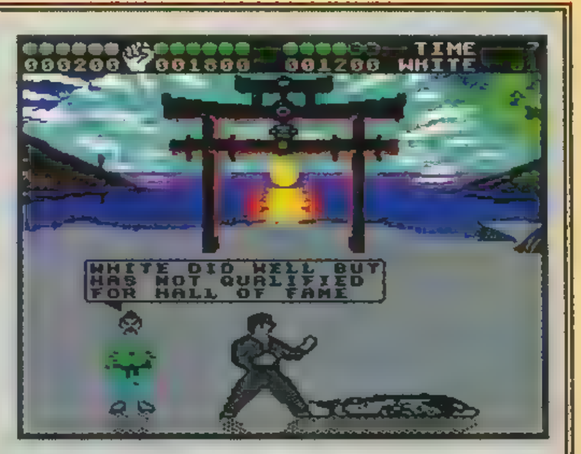
## • AticAtac

Biegasz po salach. Masz kilka wyjść, które zamykają się i otwierają. Zbierasz przedmioty, ale aby było trudniej, w każdej z komnat chwilę po Twym wejściu materializują się wrogowie. Aby przeżyć, musisz ich unikać. Po każdym dotknięciu przeciwnika tracisz nieco energii (wtedy kurczak z lewej powoli zamienia się w szkielet). Aby jej przybyło, musisz zbierać lizaki, puszki, szynki itp. Do wyboru 3 postacie, każda potrafi się jakoś bronić. Jak? Sam spróbuj!




## • Pacman

W chwili obecnej jest to już gra – legenda. Na tyle zakorzeniona w powszechnej świadomości graczy, że chyba nie muszę jej już nikomu przedstawiać. No, ale jak ktoś ostatnie 20 lat przebywał w dżungli afrykańskiej, to przypominam. Chodzisz po labiryncie wiecznie głodną żółtą kulką (taki chodzący przewód pokarmowy :) Żywisz się kropkami. Jest trudno, bo ciągle ścigają Cię złe duszki („zębate półkulki", jak określił to mój brat). Zresztą, sam zobaczysz.




## • International Karate

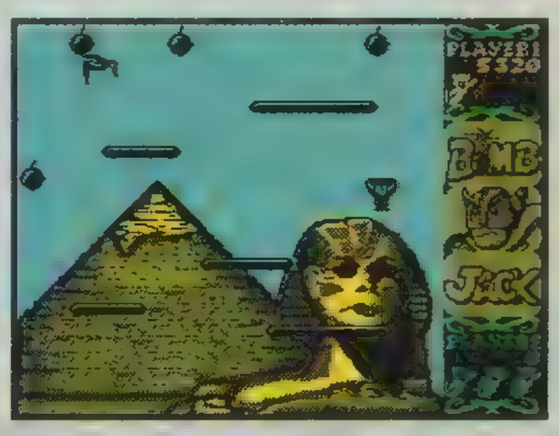
Bezkrwawa bijatyka, w której wcielasz się w karatekę. I właśnie przystąpiłeś do turnieju! Gra na jedną lub dwie osoby, w każdym razie zawsze biją się (to jest, walczą) trzy postacie. Po skończonej rundzie przechodzi się do treningu, który polega na odbijaniu tarczą beczek. Za odbicie wszystkich dostaje się 100 punktów. Pamiętam tę grę z mojego C64. To właśnie na niej dobiłem raz joystick. Uwaga – program działa tylko na joyu z kontrolerem Interface II.

## • Knight Lore

Ponoć pierwsza gra w rzucie izometrycznym. Labirynt pełny różnych wrednych rzeczy. Jako że co noc zamieniasz się w wilkołaka, to szukasz kogoś, kto Cię odczaruje. Bardzo trudne, ale z klimatem. Możesz wybrać rodzaj emulowanego joysticka lub sterowanie (kierunkowe lub nie). Po śmierci postaci (ma 4 istnienia) pojawia Ci się ekran statystyk: ile dni przetrwałeś, ile przedmiotów zebrałeś, jaki procent labiryntu spenetrowałeś, oraz opisowa ocena poczynań.

## • Moon Cresta

Jedna z bardzo wielu gier z samotnym stateczkiem, który sunie w górę ekranu i strzela do hord wrogów. W odróżnieniu od innych tego typu pozycji zamiast kilku jednakowych pojazdów do wyboru tu każde kolejne „istnienie" gracza (może być ich 3) jest nieco inne. Pierwszy człon „statku–matki" to niewielki jednodziałowiec. Pozostałe mają po dwie armaty, z tym że drugi jest oczywiście mniejszy niż trzeci. Mimo że gra jest trudna, polecam zarwanie kilku nocy.




## • BombJack

Bardzo popularna i bardzo stara gra, która w swoim czasie została przeniesiona z platformy automatowej na komputery. Zabawa polegająca na lataniu (w sensie dosłownym!) po planszy i zbieraniu bomb. Jedna z nich pali się i jeśli nie zdążysz jej zgasić, to kończysz swe działania w sposób tragiczny. Na dodatek gonią Cię tu różne dziwne potworki. Jeśli Cię dotkną, giniesz. Od czasu do czasu lata też jakiś przedmiot – jego zebranie jest więcej niż wskazane.

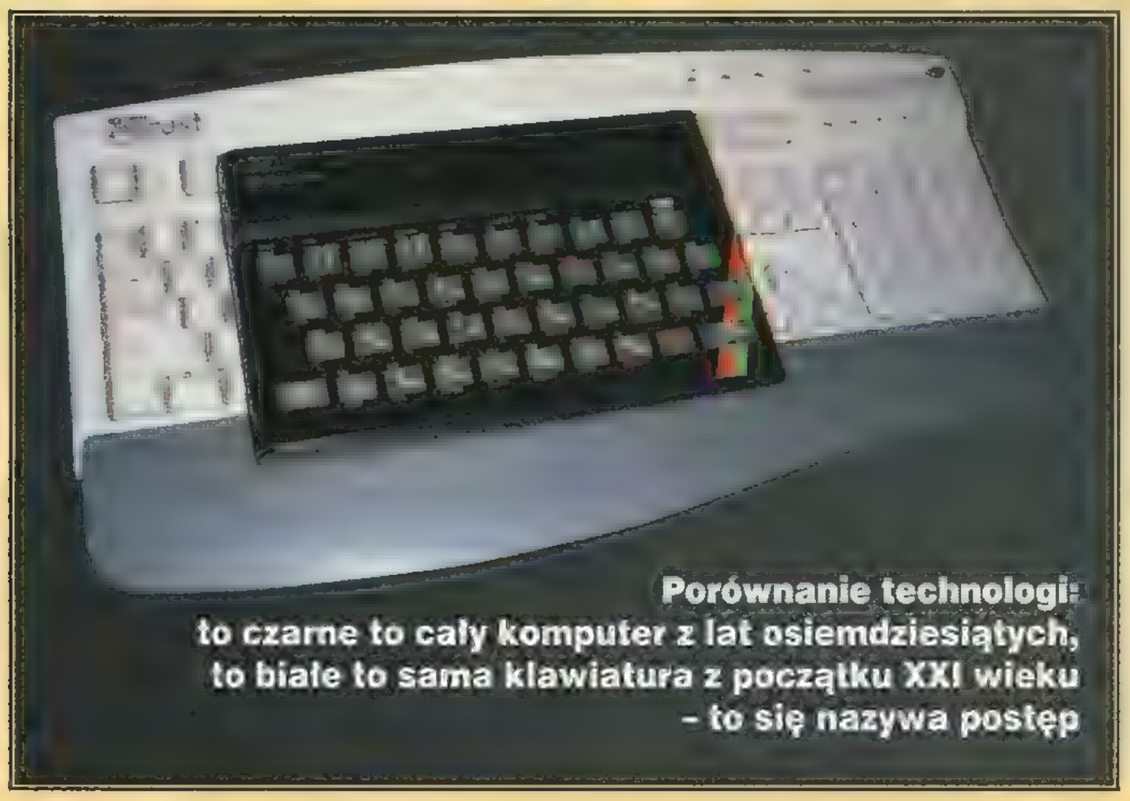
## • Commando

Inteligentny człowiek pewnie od razu zauważy, że jak gra nosi taki jednoznaczny tytuł, to pewnie należy się w niej wcielać w rolę jakiegoś komandosa. A gierki z takowymi dobroduszznymi jegomościami w roli głównej mają oczywiście to do siebie, że aby przeżyć, trzeba gęsto strzelać. I taki inteligentny człowiek się tu nie omyli. Wszystko pokazane jest z góry, czasami pojawiają się cywile, których musisz ratować. W sumie, takie ówczesne SOLDIERS OF FORTUNE.

# kultowe gry na Spectrum

na wyświetlanie 256 kolorów emulator pokazuje Ci się w małym oknie. Możesz zmienić na pełny ekran, naciskając F4. Po każdej operacji (np. przełączanie na pełny ekran i odwrotnie) program zatrzymuje się. Aby kontynuować (albo w razie potrzeby, zatrzymać go), wciśnij F3. Aby uzyskać belkę menu (w trybie pełnoekranowym), naciśnij prawy przycisk myszki. Bardziej zaawansowane opcje (jak model emulowanego Spectruma) uzyskuje się w menu Options/Options (lub klawiszem F9). Tu dla gracza najbardziej interesującą zakładką jest Joystick i Keyboard. Ustawiasz tu, jakiego rodzaju joysticka będziesz używał (było wiele kontrolerów joyów na Spectrum). Gdy uruchamiasz grę lub program, pojawia się menu, w którym wybierasz, jakiego kontrolera używasz (najczęstszy to Kempston). Aby włączyć jakiś program (grę), naciskasz F2, a aby zapisać swoje wypociny np. na highscore, należy wcisnąć Alt+F7. Po użyciu F2, pokazuje się okno, w którym wybierasz, jaki program chcesz otworzyć. U dołu dokonujesz wyboru, jakiego formatu jest plik, w którym zapisano program.

*Mateusz „ZX_Spectrum" Bajda*



*Góra: oryginalna guma Sinclaira.*
*Dół: oryginalne klawisze „Iwana" pochodzące z jakiejś obrabiarki – obie wersje działały*

# Tips &Tricks

## Commandos 2

Rozpoczynając tę wspaniałą grę, bądź sprytny i wpisz GONZOANDJOHN jako swoje imię. Dzięki temu w czasie misji otrzymasz dostęp do następujących kombinacji oszustw, które niezwykle pomocne będą na drodze Twojej drużyny:

Shift + X – da Ci możliwość teleportacji, Ctrl + V – staniesz się niewidzialny dla wroga, Ctrl + (–) to kombinowanie z liczbą klatek animacji na sekundę, Ctrl + Shift + N – to najważniejsze – wygrywasz misję, Ctrl + Shift + X – ta zaś kombinacja zabija wszystkich Twoich wrednych przeciwników.

Kody poziomów:

poziom1: NORMAL – XHGDR, HARD – PLKUM, VERY HARD – PVTSL poziom2: NORMAL – WKUC4, HARD – JE5SH, VERY HARD – SKDJF, poziom3: NORMAL – YSM51, HARD – DFY3B, VERY HARD – 3DYNG, poziom4: NORMAL – B7D8F, HARD – K9D3H, VERY HARD – 9BG3S, poziom5: NORMAL – 3GHSL, HARD – NMWQ9, VERY HARD – KJWJK, poziom6: NORMAL – AZLM1, HARD – 16G3L, VERY HARD – E2J7H, poziom7: NORMAL – JAHSG, HARD – WL3CZ, VERY HARD – ZX78Y, poziom8: NORMAL – UN63A, HARD – LPQ6T, VERY HARD – TRIB4, poziom9: NORMAL – VAZ2P, HARD – SRCM8, VERY HARD – TRD78, poziom10: NORMAL – 9TT5W, HARD – PAEN8, VERY HARD – 1LPQD

## Cultures

Naciśnij sobie klawisz funkcyjny F2. Jeśli to uczynisz gracko a chwacko, będziesz mógł wpisać zapodane w poniższych wersetach ciągi alfanumeryczne, czyli w tym wypadku – kody. Tylko uwaga! Należy je wpisywać z wciśniętym Caps Lockiem!

"FUNEXPLORATION" – cała mapa, „FUNFILLUP" – po pięć sztuk wszystkiego w każdym magazynie, „FUNSPEEDUP" – Turbo Mode.

## Deer Hunter 5: Tracking Trophies

Naciśnij sobie klawisz funkcyjny F2. To taki miły myk, który umożliwia wpisanie takich oto kodów: „dh5find" – przenosi Cię do najbliższego zwierzątka, „dh5nofear" – zwierzęta nie boją się myśliwego (a to ich błąd...), „dh5water" – zaczyna padać i sierść wilgotnieje, „dh5zeus" – błyskawice oświetlają szlaki myśliwego, „dh5truck" – prowadzisz samochód. Każdy z powyższych kodów musisz potwierdzić ponownym wciśnięciem F2.

## Far Gate

Jeśli chcesz w czasie tej gry pouzywać, radzimy wpisać „/182461", gdyż ta kombinacja znaków odblokuje Ci możliwość korzystania cheat mode. Kody zaś są następujące: „/instabuild" – buduje wszystkie jednostki, „/fog" – wyłącza Fog of War, „/gates" – więcej kasy, „/stats" – pokazuje statystyki, „/kenny" – zabija wszystkich przeciwników. Aby odblokować sobie dostęp do wszystkich misji, wpisz w menu „superxstudios".

## Gangsters

Zmiana prędkości gry: w dowolnym menu wpisz „WARPSPEEDMRSULU", aby ją zwiększyć na Hyper Speed, lub „WRECKEDONSPEED", aby ją zwiększyć do maksimum. Zmiana grawitacji: w dowolnym menu wpisz: „FLYMETOTHEMOON" – średnia grawitacja, „JACKIMFLYING" – wysoka grawitacja, lub „BRINGMEBACKTOEARTH" – co przywróci Ci normalną grawitację. Więcej kasy daje zaś wpisanie w sekcji Lieutenant kodu „I LOVE HANSON" – dostajesz 50 tys. zielonych. Aby zwiększyć zasobność kasy dla gangów, w tym samym menu (część dotycząca gangów) wpisz „D + A + R + T" – każdy bandycki zespół roboczy dostaje 3 tysiaki zielonych.

## Operation Flashpoint

Jeśli chcesz wykonać zapis stanu gry więcej niż raz na misję, musisz uprzednio skasować egzystujący już plik. A znajdziesz go w katalogu gry Users\\Saved\Campaigns\1985. Alt–Tab wychodzisz z gry, wykonujesz kopię pliku, a potem usuwasz go z tego katalogu. Alt–Tab wracasz do gry i już możesz wykonać save'a.

Dodatkowy poziom: Kończysz grę i czekasz, aż przewiną się napisy końcowe. Cierpliwość popłaca – wkrótce potem zacznie się dodatkowy poziom.

## Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Cheat do gry dla jednego gracza.

Po stworzeniu drużyny, wystartuj grę i natychmiast zapisz. Otwórz zapisany stan z plik.sav za pomocą edytora i poszukaj tam nazwy swojej postaci. Najsamprzód szlachetne zdrowie – sprawdź, ile masz jego punktów i np. jeśli Twoja postać ma 10/10 tego sławionego przez Mistrza Jana dobra, szukaj w pliku ciągu „0a 00 00 00 0a" i zamień 0a na dowolną wartość – np. FF. Zmiana podstawowych statystyk wygląda podobnie. Jeśli Twoja postać ma statystyki „13, 12, 13, 12, 14, 10", szukasz ciągu „0d 0c 0d 0c 0e 0a" i zmieniasz wartości. Pamiętaj tylko, aby nie przekroczyć limitów rasowych. Apartheid to straszna rzecz, uwierz mi, człowieku...

## Red Faction

W czasie gry naciśnij tyldę [~], a następnie wpisz: „vivalahelvig" – obdarzony zostaniesz

możliwością popylania w boskim trybie, „bighugmug" – otrzymasz całe dostępne w grze uzbrojenie i amunicję do tegoż, „heehoo" – latasz sobie w powietrzu i wypatrujesz swym jastrzebim wzrokiem godnych pozycji do lądowania, „cameraX" – zmienia Ci to kamerę (X numer kamery od 1 do 3).

## Spiderman

Jeśli wpiszesz „LEANEST", odblokujesz sobie prawie wszystko, z wyjątkiem nieograniczonego niczyimi zakusami zdrowia i niewyczerpanych zasobów pajęczyny do wypuszczania. Dalej mamy takie śmieszności: „MME WEB" – niezależnie od Twego lamerstwa dostępne będą Ci wszystkie poziomy, „ADMNTIUM" – nieśmiertelność da Ci śmiałość uderzania, gdzie sodówa nie sięga, „GLANDS" – nieskończone zasoby pajęczyny to nieskończone możliwości, KIRBYFAN" – można oglądać wszystkie okładki komiksów, „CINEMA" – wszystkie przerywniki filmowe są odblokowane i można się oddać rozkoszom lenistwa, „RGSGLLRY" – można grać wszystkimi dostępnymi w grze postaciami, „WEAKNESS" – zdrowie leci w górę na maksa, „SECRTWAR" – to znowuż odblokuje kostium Symbiote, „MIGUELOH" – a to zaś kostium Spidey 2099, „TRISNTNL" – kostium Captain Universe, „SYNOPTIC" – odblokuje kostium Spidey Unlimited, „XILRTRNS" – odblokuje kostium Scarlet Spider, „KICK ME" – odblokuje kostium Amazing Bag Man, „MRWATSON" – odblokuje kostium Pater Parker, „CLUBNOIR" – odblokuje kostium Ben Reilly.

## Star Trek: Armada

W czasie gry naciśnij popularny klawisz Entera i wpisz sobie następujące kody: „kobayashimaru" – następna misja, „showmethemoney" więcej kasy, „screwyouguysimgoinghome" – lista botów występujących w trybie multiplayer, „canofwhoopass" – Twoje statki działają pod ścisłą kontrolą Sztucznej Inteligencji.

## Sub Command

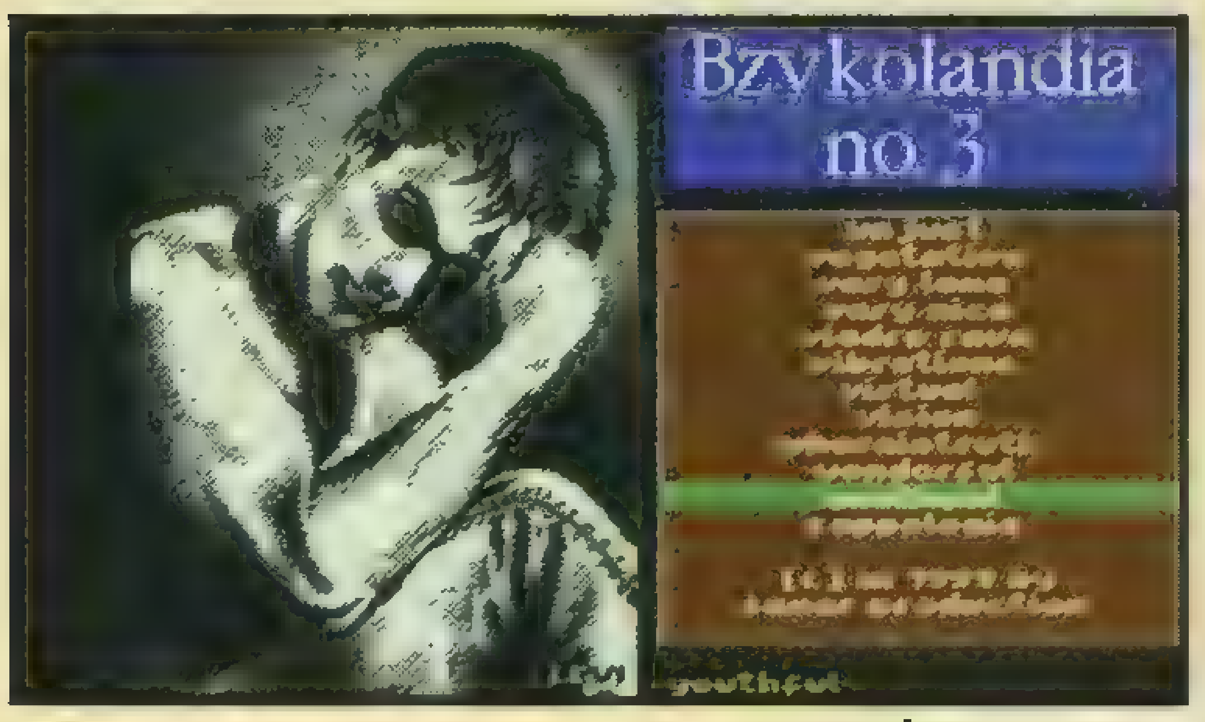
Zmiana łodzi w menu wyboru misji. Wybierz misję, a następnie zamiast wybierać łódź za pomocą strzałek, to najedź kursorem myszy na nazwę wodnego pojazdu i naciśnij klawisz Tab (kursor zrobi się wtedy czerwony). Następnie, zamiast zdawać się na wybór komputera, wybierzesz sam potrzebną do tej akcji łódź.

# Scena C64

**_Marzenia o sławie to normalka. Być rozpoznawanym w tłumie, udzielać wywiadów, uśmiechać się z okładek „kolorowych" pism, nie narzekać na gotówkę. Ale czy bycie sławnym może mieć również inny wymiar? I co ma z tym wspólnego legendarny Commodore 64?_**

Scena C64 to coś na miarę subkultury młodzieżowej. Gromadzi pasjonatów Commodore 64, dzięki którym wciąż powstają nowe programy użytkowe, demonstracje czy aplikacje rozrywkowe na tego legendarnego 8–bitowca. Są one tworzone dla przyjemności, nie dla zysku. Trzeba zaznaczyć, iż prawdziwy „scenowiec" stroni od gier. Tu każdy powinien być autorem własnej, oryginalnej formy: „Tworzyć – nie odtwarzać".

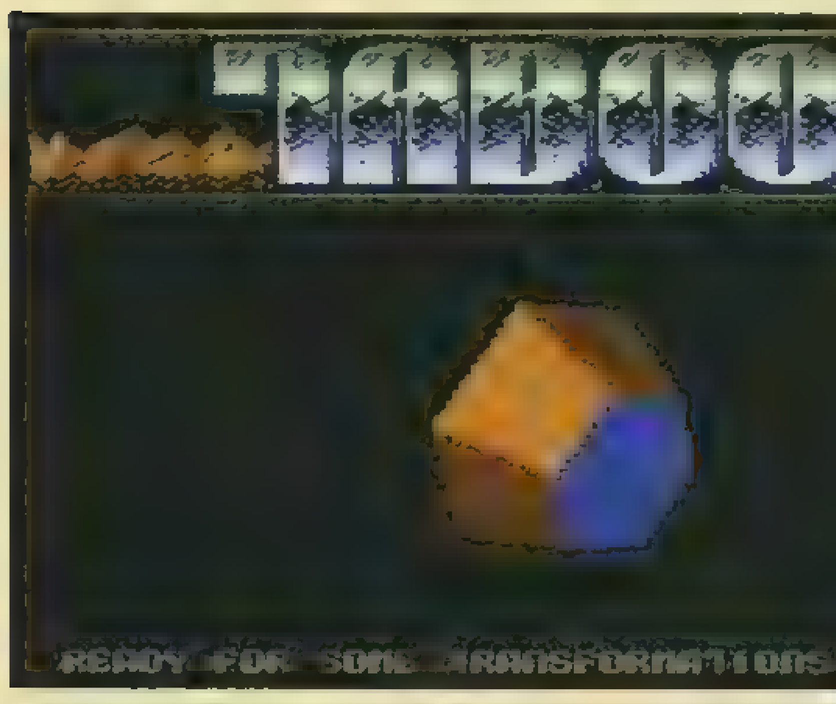
Opisywana społeczność dzieli się na kilka grup. Każda z nich ma swoją nazwę (Taboo, Samar, Lepsi) oraz reprezentanta, zwanego HQ (ang. Headquarters – główna kwatera, do-



*Megakolekcja muzyczna „Bzykolandia #3"*

**_Oprócz Sceny C64 istnieje również Scena ZX czy Atari. Mają one ze sobą wiele wspólnego i przesiąknięte są niepowtarzalnym klimatem. Niestety, brakuje go dzisiejszej Scenie PC._**

wództwo). Grupy liczą zazwyczaj po kilkunastu memberów (członków) o następujących profesjach: koder (programista), muzyk, grafik, swaper (rozpowszechnia produkcje grupy). Podział na grupy umożliwia rywaliza-



*Wektor zaprezentowany w „Place in the Space"*

cję (współzawodnictwo), która jest swego rodzaju „siłą napędową", sprawia, że funkcjonowanie Sceny ma sens.

## Jej prawdziwe oblicze

Łamanie barier programistycznych to jeden z celów Sceny. Najważniejsza w jej produkcjach (demonstracjach –

*Czołówka dema „Place in the Space"*

demach, dentrach) jest umiejętna synchronizacja muzyki z efektem programistycznym. Jest ich mnóstwo, a ciągle przybywa nowych. Najpopularniejsze są wszelkiego rodzaju tunele 3D, plazmy, wektory – coraz szybsze i płynniejsze. Aż trudno uwierzyć, że coś takiego można stworzyć, dysponując zegarem

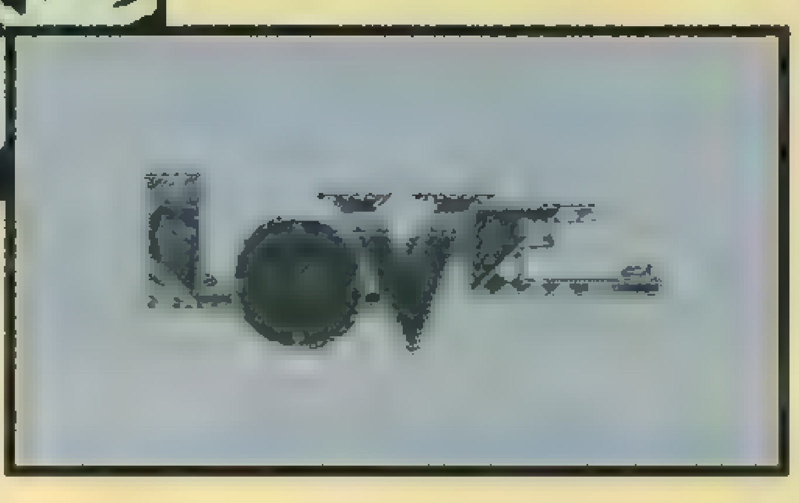
*Efektowny tunel z demka „Love"*

1 MHz! Swego czasu wielkim osiągnięciem były tzw. „duszki" (sprite'y – obiekty graficzne) w obrębie ramki (z ang. border – wchodzi w skład standardowego ekranu). Efekt naprawdę niesamowity i nowatorski. Zwłaszcza że konstruktorzy C64 nie przewidzieli takiej możliwości! Dema są główną wizytówką Sceny. Najpopularniejsze z nich to: „Place in the Space" (Taboo), „Love" (Agony) czy też „Mathematica" (Reflex).

Oprócz tego poszczególne grupy wydają magazyny dyskowe – elektroniczne czasopisma, na których łamach poznać można aktualną sytuację na Scenie, przeczytać wywiady i recenzje scenowych produkcji, a także zapoznać się z zestawieniem (charts) najlepszych w danej kategorii: koderów, grafików

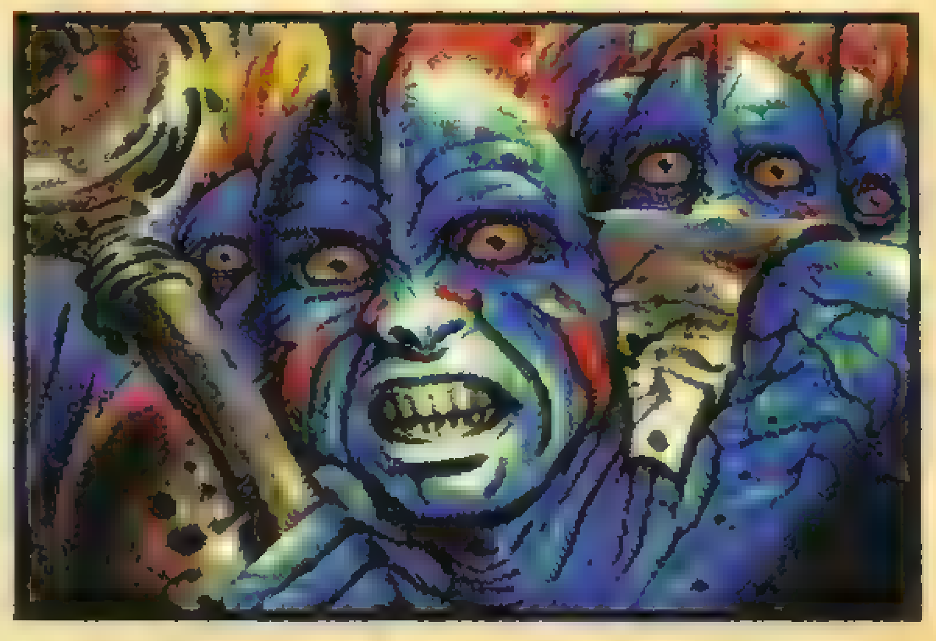
*Całą prawdę można było poznać w magazynie „Prawda" ;-)*

itd. Muzycy i graficy wydają co jakiś czas kolekcje, prezentujące ich twórczość.




Wraz z demami i magazynami składają się one na tzw. „scenowy stuff".

Członkowie poszczególnych grup zwykle mieszkają w różnych miejscowościach. Co ma więc zrobić koder, który potrzebuje ścieżki dźwiękowej, gdy jego muzyk mieszka w zupełnie innej części Polski? Pozostaje kontakt drogą pocztową lub za pośrednictwem Internetu. Spotkać się i porozmawiać można podczas „copy–party" (impreza, zlot), na których urządzane są różnego rodzaju konkurencje (tzw. compo) na najlepsze demo, muzykę czy grafikę.


*Porywająca grafika autorstwa Valsary'ego/Elysium*

*Praca polskiego grafika Katona/Lepsi*

## Sposób na sławę?

Jak najbardziej! Oczywiście, sława na Scenie ma nieco inny wymiar. Jest o zasięgu „lokalnym". Nie przynosi ko-

*Fragment dema „Opium"*

rzyści materialnych, jest jednak stanem magicznym, do którego dąży wiele osób. Scena to wspaniała, „budująca" przygoda, kreatywna, ucząca współpracy oraz odpowiedzialności. Być scenowcem – to naprawdę wielki zaszczyt!

*Piotr „Bzyk" Bączkiewicz*
*http://emu64.pl*

**Scena C64 w Sieci**

**http://emu64.pl** – *wszystko o Scenie C64: wywiady, raporty, recenzje, stuff*
**ftp://ftp.elysium.pl** – *mnóstwo scenowego stuffu*
**ftp://arnold.c64.org** – *wiele scenowych produkcji*
**http://www.onslaughtc64.cjb.net** – *strona domowa grupy Onslaught*
**http://www.oxyron.de** – *witryna prezentująca demo–grupę Oxyron*
**http://www.padua.org** – *strona legendarnej formacji Padua*
**http://www.vibrants.dk** – *muzyczna grupa Vibrants*
**ftp://ftp.scs–trc.net/pub/c64** – *zachodni, scenowy serwer ftp*

# Nowy sezon

***Wakacje skończyły się na dobre. Studenci zaczynają przywykać do codziennego bytowania na swych uczelniach. Pozostali nasi czytelnicy zapewne już dawno przestawili się na szkolny tryb życia. Rozpoczął się również kolejny sezon dla wirtualnych pilotów.***

Wakacje. Wszyscy wiedzą, jak to jest. Nikogo nie ma w domu, każdy się gdzieś byczy (nad jeziorem, morzem, w górach – niepotrzebne skreślić) i nabawia opalenizny. Wszyscy mają mnóstwo czasu. Paradoksalnie jednak jest to martwy sezon. Nie ukazują się nowe symulatory, serwery świecą pustkami, nie rozgrywa się żadnych scenariuszy, nic się nie organizuje. Po prostu, nie ma komu w tym wszystkim uczestniczyć. Kiedy nadchodzi wrzesień, cześć wraca do szkół, a studenci przystępują sesji poprawkowej. Po niej zaczyna się dla nich jeden z przyjemniejszych okresów w roku. Tak, wiem – większość z Was puka się w tej chwili w czoło, ale jak to określił mój przyjaciel: „Zaczęły się studia, do sesji daleko, zaległości brak – to teraz mamy masę wolnego czasu". Coś w tym jest.

## Początek sezonu WB

Jak zwykle, pierwsze ożyły Wojenne Ptaki. Mimo że całkiem liczna rzesza graczy WARBIRDS przeniosła się na RusFH, to polskie serwery nie tylko nie zakończyły działalności, ale z rozmachem zaczęły nowy sezon. Na 1PLFH rozpoczął się on scenariuszem stanowiącym rekonstrukcję japońskiego ataku na Pearl Harbor. Do tego tematu czyniono już kilka podejść, ale wreszcie się udało. USAF uzyskał marginalne zwycięstwo.

Jeśli już jesteśmy przy 1PLFH, należałoby wspomnieć o pewnym eksperymencie, jaki ostatnimi czasy miał tam miejsce. A mianowicie Hard–Core Scenariuszu. Od zwykłego różni się on tym, że nie ma tu żadnych ułatwień z oferowanych przez symulator. Po pierwsze, całkowicie zrezygnowano z automatycznej mapy. Zamiast niej używano wydrukowanych mapek, obsługiwanych przy pomocy linijki i kątomierza. Jedyne ułatwienie dla zagubionych stanowił operator radaru, który mógł pomóc w odnalezieniu lotniska. Kolejna rzecz to ikony. Podczas gry na zwykłej arenie wszystkie samoloty odpowiednio blisko gracza są opatrzone napisem, określającym ich typ, przynależność państwową oraz odległość. W HC Scenario wszystkie były tylko kropkami i należało podlecieć naprawdę blisko, aby móc je zidentyfikować. Organizatorzy zapowiadają kolejne rozgrywki tego typu. Kolejna nowość to utrzymana w tym samym stylu arena. Co prawda, można tu korzystać z automatycznej mapki, ale brak ikon i tak w znacznym stopniu wpływa na rozgrywkę. Wszystkich zainteresowanych taką zabawą zapraszam na strony 1PLFH (www.wb.net.pl). Swoją drogą, od jakiegoś czasu szykuje się przebudowa tego serwisu. Pokazane jakiś czas temu projekty wyglądały bardzo zachęcająco i mam nadzieję, że efekt końcowy będzie równie dobry.

Z mniejszymi fajerwerkami, choć równie ciekawie, rozpoczął się sezon na Tenbicie. Rozegraliśmy tam fikcyjny scenariusz USA vs. ZSRR. Całość działa się na mapce Nowej Gwinei, na lotniskach F6, F7 i F8. Piloci USAF latali na P47 oraz P51 (oba w wersji D), a żołnierze rewolucji ruszyli do boju na Jakach 3 i 9 oraz udających Pe–2 brytyjskich Mosqitach IV. W tym miejscu mała dygresja. Ostatnimi czasy coraz częściej spotykam się z sytuacją, że podczas scenariusza jeden typ samolotu udaje inny, zbliżony doń pod względem osiągów. Przy rozsądnym stosowaniu tej metody można osiągnąć naprawdę wiele. Sam scenariusz przedstawiał ofensywę lotniczą Armii Radzieckiej, mającą na celu „zmiękczenie" Amerykanów przed lądowaniem wojsk desantowych. „Peszki" atakowały leżące niedaleko wybrzeża zbiorniki paliwa oraz port. Przebieg scenariusza był dla mnie sporym zaskoczeniem. Po pierwsze, byłem mile zaskoczony frekwencją. Kiedy za pięć 22. wszedłem na serwer, aby dokonać ostatnich modyfikacji areny, było tam już ponad 20 graczy. Kiedy chwilkę później chciałem się przelogować na konto przeznaczone do grania (bez praw administratora oraz radaru), miałem spore problemy z wejściem na arenę. Komplet graczy! Niestety, opanowanie takiego „tłumu" nie jest proste, tym bardziej że chat był ciągle zasypywany komunikatami o graczach próbujących wejść na przepełnioną arenę. Pierwsze starcie zakończyło się dość szybko. Niestety, dywizjon mustangów nie dotarł na czas nad bronione obiekty i nieprzyjacielskie bombowce rozniosły zbiorniki z paliwem. W kolejnym starciu było już znacznie lepiej. Wszystko okrzepło, a dywizjony z grubsza wykonały zadania. Po podliczeniu punktacji okazało się, że minimalnie zwyciężyło USA. Mimo że większość maszyn ZSRR została zniszczona (ponad 50% strat, podczas gdy USAF zanotował jedynie 25% ubytków w stanie samolotów), to jednak zbiorniki zostały doszczętnie zniszczone, a port uszkodzony.

Jak wspomniałem wcześniej, na początku scenariusza wszystko zatonęło w bałaganie. Aby temu zapobiec, na następny scenariusz trzeba będzie się indywidualnie zapisać u dowódców dywizjonów. Na czas rozgrywki lista kont zostanie zmodyfikowana tak, aby mogli się zalogować jedynie zapisani gracze. Dzięki temu wszyscy będą wiedzieli, co i jak ma się odbywać, oraz zaoszczędzi się czas, do tej pory trwoniony na przydzielanie graczy do poszczególnych ugrupowań.

Jak widać, RusFH nie odciągnął graczy od naszych lokalnych serwerów. Oczywiście, na co dzień wielu z nich lata na rosyjskim serwerze, mającym niezaprzeczalnie większe możliwości techniczne, ale do scenariuszy większość pilotów powraca na własne podwórko. Niedługo pojawi się kolejna gra, która może definitywnie wyprzeć WB. Mam na myśli oczekiwanego przez wszystkich Ila–2 (zapowiedź w tym numerze). Ta gra będzie miała zdecydowanie lepszą grafikę i model lotu. Jej autorzy zapowiadają możliwość stawiania własnych serwerów dedykowanych, obsługujących do 32 graczy (tyle, co FreeHost do WB). Teraz pozostają tylko pytania, na ile twórcy wywiążą się ze swoich obietnic i czy wystarczy

*Japoński Val nad Pearl Harbor*

*Rodzinne zdjęcie po zakończonym scenariuszu*

od Camela (?!), a N28 strasznie mocny, jeżeli wziąć pod uwagę rzeczywiste jego osiągi.

alianckim maszynom „z górnej polki", to Fokker Dr.I. Natomiast Fokker D.VII to tragedia – ani zwrotny, ani szybki.

4. No, ale nie ma „uberów" – uszkodzona maszyna jest mniej zwrotna, więc po jednej celnej serii walka jest już raczej rozstrzygnięta.

*Podczas walki różnie bywa. Czasem dwupłat zmienia się w jednopłata :–))*

to do odciągnięcia ludzi od WB? Moim skromnym zdaniem, WB będzie miał poważnego przeciwnika – wszystko zależy od możliwości serwera. Mam na myśli organizowanie scenariuszy, sposób naliczania punktacji oraz ustawiania aren. Pożyjemy, zobaczymy.

## Red Baron

W poprzednim numerze sygnalizowałem pojawienie się serwera do gry RED BARON. Nadszedł czas na bliższe spostrzeżenia. Pierwsza sprawa, jaką chciałbym tu poruszyć, to dwa modele lotu: Normal Flight Mode (NFM) oraz Advanced Flight Mode (AFM). Pierwszy z nich jest prostszy i teoretycznie mniej realistyczny, a drugi trudniejszy i teoretycznie bardziej zbliżony do rzeczywistości. Przyjęło się ostatnimi czasy w naszym kraju, że podczas stawiania serwera automatycznie wybiera się opcję trudniejszą i bardziej realistyczną. Niestety, w tym przypadku sprawa nie wygląda tak prosto. I AFM, i NFM mają zarówno swoje wady, jak i zalety. W tymi miejscu posłużę się krótkim porównaniem napisanym przez tow. Sandera.

*Samoloty w malowaniu niedawno sformowanej 1 Eskadry*

## AFM

1. Efekt żyroskopowy.

2. „Uber" – czyli bug powodujący wzrost szybkości i zwrotności samolotów po ich uszkodzeniu (szczególnie D.VII).

3. Ciasne zakręty nie powodują utraty wysokości.

4. Miedzy samolotami są większe różnice – ale D.VII jest zwrotniejszy od Camela (?!), a N28 strasznie mocny, jeżeli wziąć pod uwagę rzeczywiste jego osiągi.

5. A celuje się dużo łatwiej :)))

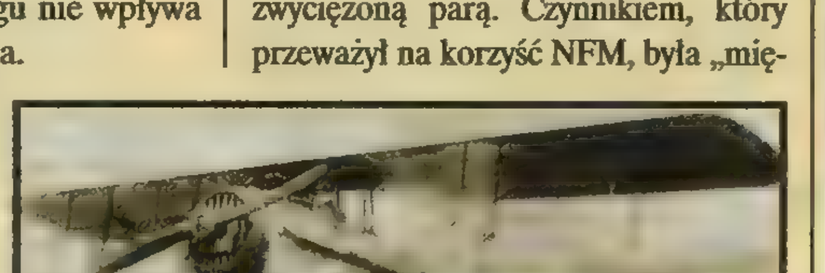
Jak sami zauważyliście, wybór jest ciężki. Z początku miałem ochotę zostawić AFM (no bo co? nie poradzimy sobie z jakimś D.VIII :)) Potem jednak pograłem chwilkę na serwie, zwracając baczniejszą uwagę na zachowanie samolotów. Rzeczywiście, D.VII był zwrotniejszy od Camela. Ten ostatni dał radę utrzymać się za nim jedynie przez bardzo krótki czas. A kiedy już udało się takiego D.VII uszkodzić, to walka stawała się jeszcze trudniejsza. Zresztą, podobnie do niego zachowywał się trochę starszy Albatros D.III. On również okazał się lepszy od Camela pod każdym względem. Z drugiej jednak strony, NFM również ma swoje wady i błędy w modelowaniu. A dla odmiany, Camel oraz Dr.I stają się niezwyciężoną parą. Czynnikiem, który przeważył na korzyść NFM, była „międzynarodowość" RED BARONA. Na całym świecie stoi kilkanaście serwerów tej gry (adresy znajdziecie w ramce). Istnieje cała masa eskadr i dywizjonów, które latają na najróżniejszych samolotach. Praktycznie cały świat wybiera NFM, więc zdecydowanie się na AFM oznaczałoby pozbawienie się możliwości konkurowania z innymi. Kolejna sprawa to, że większość graczy jest zmęczona ciągłymi walkami Camel vs. Dr.I. W chwili obecnej szukamy takiego zestawu samolotów, który z jednej strony byłby zbilansowany (obie strony mają porównywalny sprzęt), a jednocześnie składał się z niestandardowych maszyn. Jedna z propozycji wygląda następująco: RFC: Neuport 11, Neuport 17, Spad VII, Sopwith Pup, Sopwith Triplane. Niemcy: Albatros D.II, Albatros D.III. Dodatkowo w roli bombowców dostępne będą jednopłaty: Fokker E.III oraz Morane Bullet.

## NFM

1. Brak efektu żyroskopowego.

2. Zmniejszenie ciągu nie wpływa na szybkość nurkowania.

3. Mniejsze różnice miedzy maszynami, ale wątpliwe modelowanie – ze strony niemieckiej jedyny samolot, który ma szansę stawić czoła Camelowi, Snipe'owi i innym



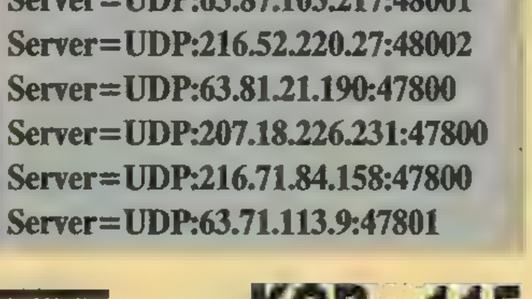
5. Kołysanie się samolotów, co utrudnia celowanie.

No, to na dzisiaj wszystko. W najbliższym miesiącu możecie spodziewać się kolejnej części poradnika patchowania EAW, dalszych informacji na temat RB oraz, miejmy nadzieję, pierwszych doniesień na temat finalnej wersji Iła–2. Czego sobie i Wam gorąco życzę. Salute!

*Gen. TopGun (topgun@ssonline.com.pl)*

## Serwery RB

Informacje na temat serwerów RB są dostępne za pośrednictwem tzw. meta serwerów. Niestety, nasze kiepskie połączenie ze światem powoduje, że nie zawsze docierają do nas przekazywane przez nie informacje. Rozwiązaniem jest podanie



klientowi RB adresów serwerów ręcznie. Poniższą listę należy wklepać w pliku mplayer.ini pod znacznikiem [known serwers]

Server=UDP:195.205.163.227:47800
Server=UDP:213.76.169.11:48000
Server=UDP:216.52.220.27:48000
Server=UDP:65.165.70.146:4781
Server=UDP:65.165.70.143:4781
Server=UDP:195.205.163.227:47800
Server=UDP:63.87.103.217:48001
Server=UDP:216.52.220.27:48002
Server=UDP:63.81.21.190:47800
Server=UDP:207.18.226.231:47800
Server=UDP:216.71.84.158:47800
Server=UDP:63.71.113.9:47801

# Tura, ale która?

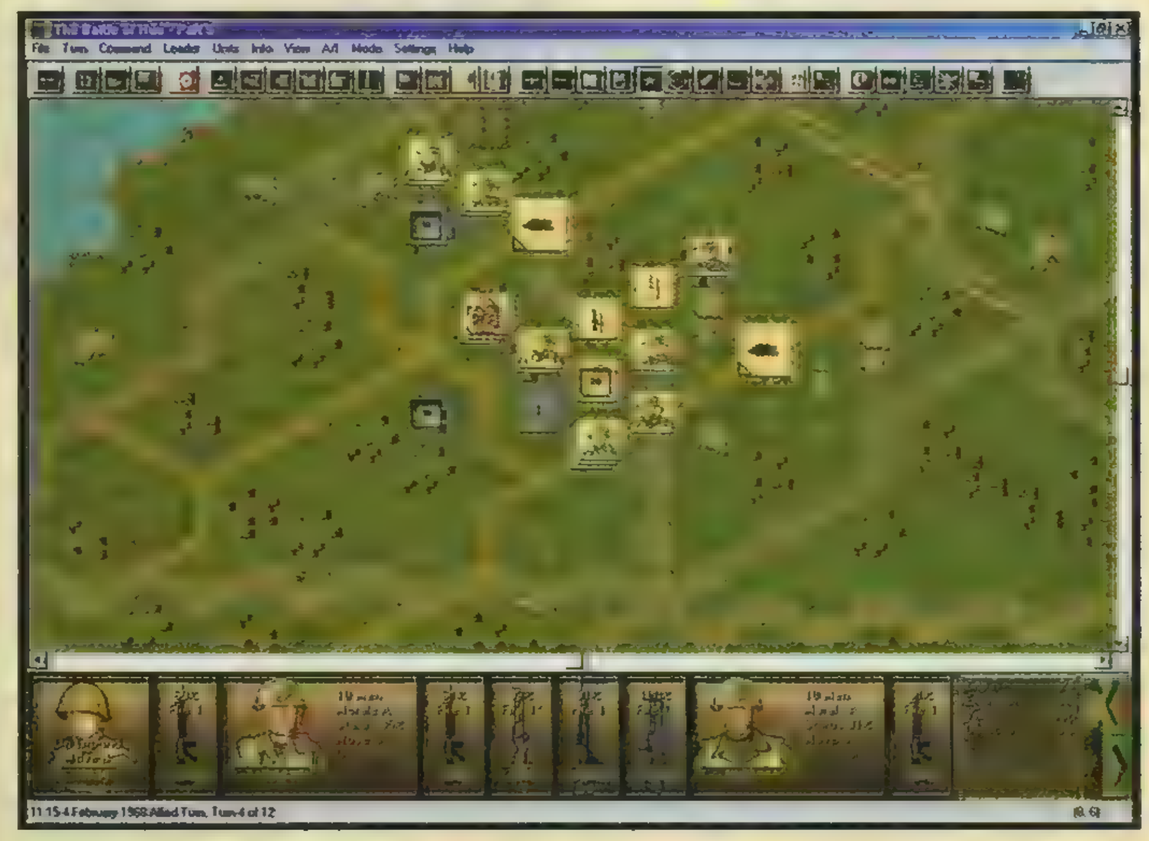
***Niektórym strategom wydaje się, że nic już nie zmusi mnie, bym powrócił do gier turowych. Ale to nieprawda. Nie lubię tylko gier beznadziejnych, takich, z których nic nie wynika, a nie określonego gatunku. Nienawidzę gier głupich i nic nie wnoszących.***

Znowu ta tura. Ba, ale nie moja wina. Dopóki miałem Internet (teraz od półtora miesiąca czekam na Chello, ale firma się uparła i zgubiła mój blok w bazie danych), stratedzy atakowali mnie za przesadnie negatywne oceny turówek, szczególnie firmy HPS. Chcę więc powrócić do tego drażliwego tematu z dwóch powodów. Po pierwsze, wielu korespondentów nie bardzo rozróżniało czas rzeczywisty od turówki (tak, tak!). A po drugie, ukazało się ostatnio parę gier, które spowodowały u mnie napływ kilku refleksji. I tymi chcę się podzielić.

Zacznijmy jednak od tury jako takiej. Nim jednak to uczynię, chcę rozjaśnić jedną niedopowiedzianą sprawę. Otóż jestem przeciwnikiem turówek głupich (o czym dalej przy omawianiu gierek) i taktycznych (do poziomu batalionu). Te pierwsze to takie, w których oddział charakteryzują dwa, trzy wskaźniki, o wyniku walki nie decyduje algorytm, a jedynie ślepa tabela, zaś okopanie oddziału oznacza kilka dodatkowych punktów przy sprawdzaniu wyniku w tabeli. Brak jest morale, logiki wykonywania pewnych działań (okopanie się to nie tylko lepsza ochrona, ale i efekt w działaniu oddziału, jego morale i dowodzeniu), a także elementów sztuki wojennej, jak: dowodzenie, efektywność, zaskoczenie, przewidywanie i np. stosowanie rezerw – to dla mnie cechy turówki głupiej.

Taktyczne są dla mnie zupełnie nieznośne. Nawet jeżeli trafi się taka, która nie wyczerpuje znamion turówki głupiej, podanych w poprzednim akapicie, to moim zdaniem poziom taktyczny jest tu niemożliwy do odwzorowania. Szczebel od drużyny do batalionu jest zazwyczaj szczeblem wykonawczym. Możliwość przesuwania żetonów i tworzenia z nich kompozycji czasoprzestrzennych jest niewielka. Dużą rolę odgrywa natomiast rozpoznanie (nie zawsze w grach uwzględniane), rezerwy szczebla wyższego (czyli rzecz od nas niezależna), masowanie wysiłku, wsparcie oraz zaskoczenie. Nawet jeżeli w turówce zostaną uwzględnione wszystkie te elementy, to i tak otrzymujemy grę (mimo wielu prób i doświadczeń różnych firm nie dało się stworzyć idealnego systemu), w której należy dopaść wroga, zaatakować jeden jego heks z kilku heksów własnych, wybić dziurę i otoczyć pozostałe jednostki. W grach plutonowych pewną rolę odgrywa jeszcze wymiana ognia i szturm na bagnety. Z rzeczywistością taktycznego pola walki wszystko to jednak ma niewiele wspólnego. Nawet w tak wspaniałej grze jak COMBAT MISSION sytuacja taktyczna jest słabo odtworzona. Mimo że świetnie ukazano różne powiązania i zależności między zdarzeniami a postawą żołnierzy, jak również wpływ dowódców, to mimo wszystko ciągle jeszcze brak jest wpływu wyższego szczebla, poziomu operacyjnego (o właśnie!) i jego oddziaływania na przebieg działań militarnych. Natomiast znakomicie odtworzono samo pole walki. Nie można tu sprowadzać wszystkiego do ślepego wyrżnięcia wszystkiego, co się rusza u przeciwnika. Wojna to nie jest paintball.

*W żadnej grze nocą nie czuło się tak nocy*



*Niektórzy z tych gości mają chyba wodogłowie. Autorzy?*

Przy okazji powróćmy do mylenia przez strategów tury z czasem rzeczywistym. Są tacy śmiałkowie, którzy twierdzą, że COMBAT MISSION jest właśnie turówką. Ulegli oni temu złudzeniu, bo jest ona podzielona na minutowe sekwencje. Ale w takim razie możemy powiedzieć, że w ogóle nie istnieją gry czasu rzeczywistego, bo wszak każda z takich gier jest podzielona na jakieś drobne odcinki czasu. Np. sekundy, minuty :–) Ale to nieprawda. To czas ludzie dzielą na kawałeczki i tak się to odtwarza w grach. Jest to punkt odniesienia. Ale w grach czasu rzeczywistego odcinki czasu są najmniejsze z możliwych, niezauważalne dla gracza i niesymetryczne dla obu stron. Tzn. gdy my ruszymy się w 3. sekundzie, a przeciwnik w 49., to dojdziemy do celu wcześniej. Gdyby gra była turówką, nawet

*...chociaż można też osobiście przyłożyć z pepeszki*

z ruchem równoczesnym, tura byłaby pewnie 5–minutowa i obaj gracze doszliby równocześnie w to samo miejsce. Ta różnica przemawia za tym, że CM jest co najwyżej grą mieszaną, ale więcej ma jednak wspólnego z czasem rzeczywistym. Tak naprawdę, przerwy co minutę wprowadzono po to, by gracz nie wydawał ciągle nowych rozkazów, ponosił konsekwencje swoich decyzji i nie mógł osobiście zareagować przy zmianie sytuacji, a jedynie liczył na samodzielność swo-

*W OPERATION FLASHPOINT gracz jest najczęściej obserwatorem niesamowitych zmagań...*

*Niesamowite szeregi Chinooków. Ale kto je poprzesuwa i wyładuje?*

ich żołnierzy. Czyli niejako, podział na sekwencje ma bronić grę w sytuacji niemożności ustrzeżenia jej przed samym graczem i jego chęcią bycia bogiem na polu walki.

W typowej grze turowej gracz widzi działania przeciwnika, może samodzielnie na nie zareagować, poprzesuwać swoje żetony. Nad wszystkim panuje, a system tur naprzemiennych albo symultanicznych tak czy tak daje mu luksus podziwiania wszystkiego z góry i podejmowania właściwych decyzji nawet przy zaskoczeniu. Taka właśnie jest cała seria bezwartościowych gier do paluszków, produkowana przez HPS Simulations. Niejaki J. Tilly, okrzyknięty „guru turówki", z szybkością cekaemu wypluwa z siebie kolejne koszmarki, utrzymane w tej samej konwencji bez względu na to, jakiego okresu historycznego dotyczą. Ostatni taki wypust, pod nazwą SQUAD BATTLE: VIETNAM, święci wielkie tryumfy w Ameryce wśród braci turówkowej. Nie ustają peany na cześć autora za wielce rzeczywiste odtworzenie na poziomie drużyny konfliktu w Wietnamie, ukazanie każdej możliwej broni i zależności taktycznych. Te gorszące bzdury, wypluwane przez entuzjastów, są czystym bałamuctwem, tak jak kłamstwa Hasbro, że komputerowy SQUAD LEADER ma coś wspólnego z papierowym.

SB:V to zestaw scenariuszy, w których gracz przesuwa żetony w kierunku przeciwnika, strzela, obrywa, a jak uda mu się dojść, to atakuje na bagnety i zdobywa pozycje. Jakie takie morale jest, ale zazwyczaj ogranicza się do kładzenia na ziemi pod ogniem (gorszy ruch – ale i tak oddziały są w odległości 1–2 heksów, więc nic to nie zmienia) lub przytłoczenia do ziemi (pinned). Zazwyczaj przewaga Amerykanów jest tak wielka, że nie mają problemów z rozwaleniem Vietkongu. Cały spryt gracza sprowadza się do zdobywania jednego pola zwycięstwa po drugim, zaczynając od dowolnego skrzydła przeciwnika. Równie dobrze mogłaby to być gra o orkowych pikinierach czy młotorzutnych trollach.

No dobrze, ale co w takim razie zrobić, by zaspokoić Bergera względem odtworzenia taktycznego pola walki? Cóż, wymieniłem już COMBAT MISSION. Ostatnio zaś ukazała się znakomita czeska gra OPERATION FLASHPOINT, która jest dobrym przykładem tego, o co mi chodzi. Otóż, walka w turówce na szczeblu taktycznym jest dla prawdziwego dowódcy nudna. Turówki mają taki stopień uogólnienia rzeczywistości, że nie da się w nich skorzystać z poradników i instrukcji taktycznych niemieckich czy amerykańskich. Nie wychodzą smaki w ustawianiu czołgów w tę czy w inną stronę. Na nic kładzenie ognia zaporowego. Artyleria ma niezły rozrzut i jest zbyt mało skuteczna. Na poziomie taktycznym w bitwach najbardziej fascynujące są: klimat, nieustanne zmiany w otoczeniu, zależność czasu i terenu oraz możliwość pojedynczych akcji. Jak na żadnym innym szczeblu liczą się pojedynczy ludzie i ich często desperackie działania, wymieszane z próbami dowódców zaprowadzenia w tym wszystkim ładu. To, co już widać w CM, widoczne jest przede wszystkim w OF, które dla jednych jest zwykłym shooterem, a dla mnie zaś ukazaniem burdelu i zamieszania, jakie panują na polu walki. Tu gracz widzi, jak w ten chaos wkrada się po cichu dowódca, porządkując pole walki i precyzyjnie określając cele. Ale w razie potrzeby może nastąpić także pojedyncza akcja. Strzały, wybuchy, dym, ogień, rozgardiasz, krzyki. I wtedy jak w znanym filmie, kapitan Miller krzyczy, by biec pod wydmy. Żaden inny żołnierz nie umiał sam tego wymyślić i zaprowadzić porządku. Podobnie jednak jak w CM brakuje w OF poziomu wyższego, jakiegoś operacyjnego ogarnięcia sytuacji. Ale i nie to było celem tej znakomitej gry, więc nie mam pretensji. Jednak poziom operacyjny, który już może być doskonale i bez strat dla logiki oraz historii odtworzony, też wymaga szacunku. Gdy autorzy i programiści skupią się tylko na polu walki w czasie rzeczywistym w trybie 3D, brakuje im pary, by poskładać do kupy rzeczywistość operacyjną.

Niedawno do SHOGUN TOTAL-WAR wyszedł dodatek pod tytułem MONGOL INVASION. Dzięki temu przypomniała mi się ta gra i jej tyleż przezabawny, co nudnawy poziom operacyjny. Nudnawy, ponieważ prawda historyczna jest 300 razy ciekawsza od tego fantasy, jakie nam zaproponowali panowie z Electronic Arts. Prawda jest taka, że w każdej prowincji Kraju Kwitnącej Wiśni żyło mnóstwo rodów samurajskich. Jeden się wyróżniał i miał władzę. Siły jego składały się z innych zamieszkałych w prowincji rodów. Czasami, jak była lepsza kasa (np. kopalnie), to uzbrajano biedniejszych ashigaru i tak np. powstała siła rodu Takeda. Taka kompozycja mogłaby spowodować, że gracz miałby następującą sytuację: jego siły zbrojne – składając się z pospolitego ruszenia samurajów i oddziałów pomocniczych, a czasem najemników – wymuszałyby na dajmio konieczność schlebiania poddanym rodom, a ponadto powodowałaby, że przeciwnik mógłby większe rody z podbitych przez wroga prowincji buntować. Poza tym, ambicje wszystkich władców prowincji były równe ambicji dajmio. Wyobraźcie więc sobie własną przegraną bitwę. Bunt we wszystkich prowincjach byłby wielce prawdopodobny. Dlatego tak rzadko staczano bitwy. Ale za to otwierało się pole do dyplomacji, układów, wystudiowanych przedsięwzięć.

Odtworzenie rzeczywistej sytuacji miałoby i tę dobrą stronę, że gracz przekonałby się, jak kosztowna jest wojna, jak trudno nieustannie wystawiać pospolite ruszenie i jak zdradliwi bywają najemnicy. Zamiast tego otrzymuje fabrykę pod tytułem „Japonia", gdzie wystarczy dobrze zarządzać dochodami i wzbogacać produkcję nowymi technologiami, by wystawić do bitwy „wyprodukowaną" i nieźle wyposażoną armię. I jak widać po STW, nie tura jest akurat błędem, ale raczej cienki cykl rozwojowy, podobny wręcz do RTS–ów, i słabe odniesienie do pasjonującej rzeczywistości. Bo nie sama tura jest zła, ale poziom, który ona odtwarza, musi być dobrany i ciekawy. Także tematyka musi być pasjonująca i rzetelnie odtworzona, a nie przypominać matematyczną układankę: ile zarobię, na co wydam i ile mi to przyniesie.

*Dariusz „Berger" Góralski*



*W TOTALWAR, jak w RTS–ie, budujemy osady z coraz lepszych klocków*

*Ci goście w dżungli leżą po jednym heksie. Ciekawe, kiedy się więc zacznie coś ciekawego?*

# To już jest sport

***Witam! Od tego miesiąca Kill'emZone rusza w nowej formule – będziemy tu zwracali więcej uwagi na sportowy aspekt FPS–ów. Co bynajmniej wcale nie oznacza, że zamierzam odbierać chłopakom od FIFY i innych takich okazję zarobienia na kawałek chleba :)***

First Person Shootery są dziś bardziej sportowe niż komputerowa koszykówka czy piłka nożna. Może rzucę parę faktów:

– W krajach anglojęzycznych funkcjonuje już termin „eSports".

– Ministerstwo Sportu Rosji rozpoznaje je jako sport taki sam jak futbol czy szachy i jak każde inne dyscypliny mają też swoje federacje.

– Od kilku lat istnieją firmy takie jak Cyberathlete Professional League, które organizują turnieje w Q i CS. Najwyższa nagroda w turnieju indywidualnym to jak do tej pory 40 tys. USD. Są też imprezy jak np. QuakeCon czy the World Cyber Games. Ta ostatnia to nic innego jak wirtualne igrzyska olimpijskie. Poszczególne kraje w eliminacjach wyłaniają graczy, którzy w grudniu pojadą do Korei. A skoro przy tym państwie jesteśmy, to tam w telewizji transmitują na żywo mecze STARCRAFTA :)

– Nagrody w turniejach są na tyle duże, że wiele osób potrafi się już z nich utrzymać. Taki fatal1ty za rok 2000 zgarnął ok. 100 tys. USD! Paru zawodników skończyło już karierę, ale nie należy się dziwić, skoro z turnieju Red Annihilation (Q1) Dennis Fong (aka Thresh) wyjechał... czerwonym ferrari Johna Carmacka! Podobnie jak tenisiści, tak i fraggerzy gonią po świecie za sławą i zielonymi papierkami, ale też jak i oni trenują po 6–10 godzin dziennie. Większość sław ma swojego sponsora, który funduje im wyjazdy i sprzęt, a oni w zamian powiedzą gdzieś, że używają danego procka czy myszy.

– Nie tylko indywidualnymi kompetyszynami świat FPS–ów stoi. Gracze łączą się w klany, które są niczym innym, jak klubami sportowymi. Mecze drużynowe cieszą się dużą popularnością, a między klanami gracze krążą tak jak w sporcie zawodowym, jeno transfery nie są na razie sankcjonowane żadnym prawem. Klany mają swoich sponsorów, którzy wspomagają je sprzętem, kieszonkowym i nie wiadomo jeszcze czym w zamian za umieszczenie banerka na stronie czy miejsce w nazwie (QuadArena Allstars, Mortal TeamWork.PCAction), czyli w zasadzie to samo, co i w piłce kopanej. Różnica jest chyba tylko jedna. Klany zwykle nie są przywiązane do jakiegoś konkretnego miejsca, a ich wojny mogą toczyć się między drużynami, których zawodnicy mieszkają w różnych zakątkach Europy.

– Zainteresowanie rozgrywkami jest w Internecie bardzo duże. Dema z najlepszych meczów były ściągane po kilkanaście, czasem kilkadziesiąt tysięcy razy, na żywo można słuchać komentarza w WinAmpie, śledzić mecze dzięki specjalnym botom na IRC–u, za pomocą QTV, UTTV czy HLTV. Stron poświęconych eSportom jest coraz więcej, a pewnie już niedługo w jakimś kraju pojawi się branżowe pismo, wyłącznie o turniejach i gwiazdach FPS–ów.

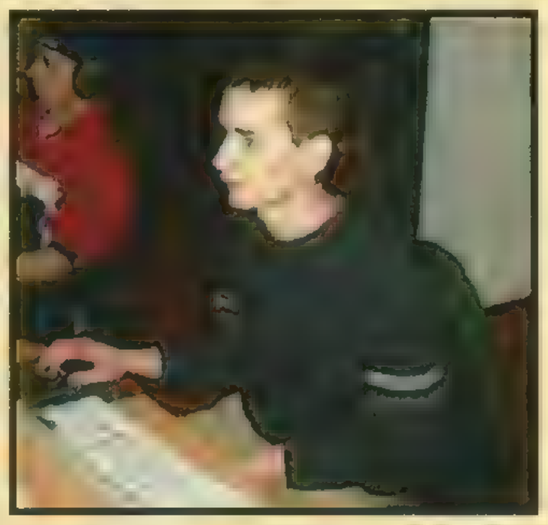
Zawodowe granie rozwija się w szalonym tempie, a jedyne, co stoi na drodze rozwoju eSportów, to uznanie ich za prawdziwy sport przez opinię publiczną, zainteresowanie większej liczby sponsorów (nie tylko z branży komputerowej) oraz brak wspólnej platformy – co dwa lata wychodzi nowy, lepszy (?) tytuł, aspirujący do miana czołowej gry multiplayerowej. Nie ma się co przejmować, jakoś to będzie.

*CarMac*

## Szwedzki wymiatacz

**Mówi Oskar „LakermaN" Ljungstrom**

**Po wygranej w True Gamers Invitational na początku 1999 roku 21–letni LakermaN uważany był za najlepszego gracza QuakeWorld w**



**Europie. Obecnie jest w pierwszej piątce na świecie w miłościwie panującego nam Q3. Zresztą, drugie miejsca na World Cyber Games Challenge, Babbages CPL i CPL Holland mówią same za siebie.**

***SS: Powiedz coś o sobie – czym się zajmujesz na co dzień itd.***

## Newsy

■ *Rozpada się rosyjska legenda – klan Cyberfight. Opuścił go pierwszy garnitur zawodników Q3 i CS. Wszystko rozbija się o pieniądze, podobno sponsor zawołał sobie niezły procencik od wygranych w rosyjskich finałach kwalifikacji do WCG (8–13 październik, pula nagród 50 tys. USD). Stary skład Q3 ma startować jako Forcez. Reszta c58 raczej nie dorasta im do pięt. Jeśli dodamy do tego, że Polosatiy trenuje z francuskim klanem aAa, widzimy, jak jest niewesoło.*

■ *Po odejściu teamu tworzącego Punkbustera od HL pustkę w polu dla programów antycheatowych do HL/CS mają wypełnić QRI i GameGuard.*

■ *Nowy patch do 1.3 CS zbiera niewiele pochwał. Zewsząd słyszy się, że jeszcze spłaszczył się poziom umiejętności w grze i teraz dużą wagę odgrywa szczęście. Uwaga: niektórzy gracze CS przenoszą się do Q3 ;)*

■ *id wypuściło nowy Point Release do Q3, oznaczony numerem 1.30. Prawdopodobnie jest to już ostatni patch do tej gry, chyba że pojawią się nowe kłopoty z cheaterami...*

■ *CPL nic nie robi sobie z ataków terrorystycznych w USA i nie rezygnuje z organizacji CPL World Championships w CS. Dla fanów gry ciekawa wiadomość – specjalnie na tę imprezę Valve Software przygotuje nową wersję CS, bardziej „spectator friendly". Na turnieju ma się zjawić ok. 2000 graczy z 30 krajów. Impreza odbędzie się w dniach 1–9 XII 2001 w Dallas.*

■ *Podczas CPL Rio gracze zmuszeni będą używać wspólnego standardu ksywki. I jest to raczej trend, który będzie obowiązywał w przyszłości. Tradycyjny klanowy tag (z nawiasami, kropkami i innymi duperelami) ma zniknąć. Gracze będą się wpisywać KLAN|Ksywka. Mogło być gorzej, bo CPL chciało wyeliminować ksywki i zastąpić je prawdziwym nazwiskiem gracza. Na szczęście, po licznych protestach opamiętali się.*

■ *Na wieść o braku ASMD Shock Rifle w U2 fani wszczęli taki raban, że autorzy gry wycofali się z tego raczkiem. Wprawdzie ma być wiele broni innego typu, ale klasyk musi zostać. Miłośnicy serii chcieliby zobaczyć w Q4 jakąś nową, mniej realistyczną broń, otrzymać możliwość mieszania jej i ograniczenie siły (szczególnie u bossów), żeby postać nie ginęła od jednego strzału.*

***SS: Jakie są Twoje mocne, a jakie słabe strony? Co musisz poprawić?***

**LN:** Moją mocną stroną jest doświadczenie, umiejętność kontroli mapy oraz celność z raila i RL. Słabości to, że jestem niecierpliwy, kiedy próbuję przejąć kontrolę, no i

spawarka. Powinienem też unikać chorowania za każdym razem, kiedy jestem za granicą.

***SS: Nie dałeś rady wygrać w finałach kilku ostatnich turniejów. Za duże ciśnienie, adrenalina, brak koncentracji, pech?***

LN: W Q1 wygrywałem wszystko, teraz ciągle jestem drugi. Nie jest to takie złe, ale nigdy nie jestem zadowolony, jeśli nie zdobędę pierwszego miejsca. Gdy przegrałem z fatal1ty na WCGC, po prostu nie byłem dość dobry. Na Babbages w Dallas, kiedy przegrałem z ZeRo4, grałem dobrze, ale nieznacznie uległem mu na trzeciej mapie, DM6. No, a w Holandii, na CPL przegrałem z b100.deathem po kiepskim meczu. Mam nadzieję, że niedługo zacznę wygrywać, drugie miejsca zaczynają mnie nudzić :)

***SS: Wypracowałeś sobie nazwisko jako gracz QW i pewnie czujesz do niego sentyment. Ostatnio pojawiły się turnieje QW z całkiem niezłą kasą.***

**LN:** Uczestnictwo mnie nie interesuje, ale lubię śledzić wyniki. Kiedy kończyłem z QW, wygrałem wszystko, co było do wygrania w grze 1/1. Myślę, że „sportowcy" powinni odchodzić w glorii sławy, i ja właśnie to zrobiłem. Oglądałem w domu dema z turniejów – przy obecnej szybkości poruszania się i niesamowitej spawarce zawodników, to nie jest już ta sama gra. Musiałbym poświęcić kilka miesięcy, żeby wrócić do czołówki, a ja nie mam na to czasu. Chyba że rzuciłbym Q3, a tego nie chcę. Bardzo się cieszę, że QW nadal żyje, bo najlepiej bawiłem się właśnie przy tej grze.

***SS: Znasz ksywki jakichś polskich graczy?***

**LN:** Nie jestem pewien, ale chyba RooS startował w imprezach CPL i on był z Polski. Macie chyba jeszcze bardzo dobrego gracza CPM. Nie pamiętam ksywy, ale chyba zaczyna się na V :)

***SS: Stale rośnie popularność CS. Też będziesz w niego grał?***

**LN:** Grałem w CS ze dwie godziny i nie przypadł mi do gustu. Nie mam nic przeciwko temu jako grze turniejowej, bo przyczynia się do rozwoju zawodowego grania. Może w przyszłości jakiś nowy FPS będzie mógł połączyć światki Q3 i CS, tak jak Q3 połączył Q1 i Q2.

***SS: W co będziesz grał po Q3? Jak myślisz, jaki typ FPS–ów zdominuje eSporty?***

**LN:** Mam nadzieję, że DOOM 3 będzie fajny i nada się do zawodowego grania. Nie sądzę, żebym grał w CS2, chyba że zrobią drastyczne zmiany w fizyce i broni, w co wątpię.

***SS: Twój najlepszy mecz i najpiękniejszy frag, jaki zrobiłeś?***

**LN:** Mecz z Kane'em na DM2 w finałach TGi. Miał niesamowicie ekscytujące zakończenie. Najfajniejszy frag zdobyłem zaś na Reloadzie z Australii, też podczas TGi. To była decydująca runda na DM6, a ja wystrzeliłem rakietę, przewidując jego pozycję. Wyskoczył od grenade launchera na dół i dostał w locie. Widzowie zrobili głośne „aaaaaah!". Niesamowite uczucie!

***SS: Plany na przyszłość? Profesjonalne granie, czy może coś innego?***

**LN:** Na 100% granie zawodowe. Mam nadzieję, że się tym nie znudzę, aż będę miał 30 lat :)

***SS: Czy jest coś, co chciałbyś powiedzieć czytelnikom SS i swoim fanom w Polsce?***

**LN:** Zróbcie jakiś duży turniej, to do was wpadnę ;)

***W imieniu Secret Service pytania zadawał CarMac.***

**LN:** W gry komputerowe wciągnąłem się jeszcze na Atari. Miałem wtedy 4 lata. Pierwszego peceta dostałem w '96. Zacząłem wtedy grać w DUKE'A 3D i DOOMA 2 przez modem z kumplami. Przez Sieć gram ostro od pojawienia się QUAKE'A. Skończyłem szkołę średnią i od tego czasu nie robiłem nic, tylko grałem. Utrzymuję się z turniejów Q. Mam nadzieję, że nadal będę w tym dobry. Bo na to, żeby iść do normalnej pracy, jestem za leniwy :)

***SS: Czemu używasz ksywki LakermaN?***

**LN:** W '94, kiedy mieszkałem w San Diego, wciągnąłem się w koszykówkę i od tej pory jestem fanem Lakersów.

***SS: Czym różnisz się od przeciętnego gracza?***

**LN:** Zacząłem grać w wieku 4 lat, mam to we krwi :) Myślę, że żeby zostać dobrym graczem, musisz mieć parę cech: talent, łeb na karku, dobrze się bawić grając, kochać rywalizację i przede wszystkim – nienawidzić przegrywania. Chyba wszyscy dobrzy sportowcy mają większość tych cech.

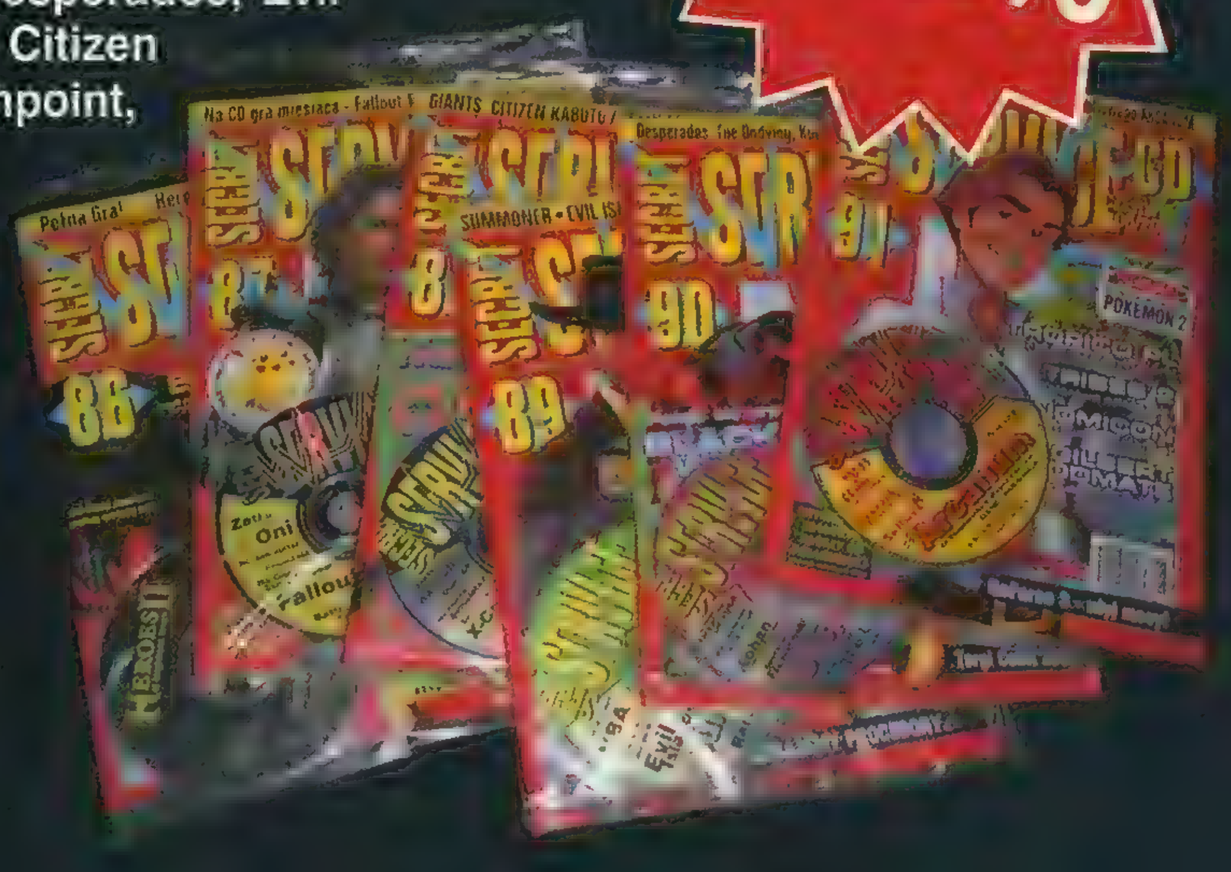

# Okazja jakiej nie było!

**Za cenę niższą od 2 numerów dostajesz 6**

- **komplet numerów Secret Service CD 2001**
- **wszystkie 6 jakie ukazały się z płytami, w oryginalnej folii**

W tym **pełna gra Heroes of Might and Magic 2**
oraz kilkadziesiąt dem i programów użytkowych a w tym: **Arcanum, Cossacks: European War, Colin McRae Rally 2.0, Desperados, Evil Islands, Fallout Tactics, F/A 18 Korea Gold, Giants: Citizen Kabuto, No One Lives Forever, Oni, Operation Flashpoint, Resurrection, Zeus: Master of Olympus, Serious Sam, Summoner, The Settlers 4, Three Kingdomds Fate of the Dragon, Z: Steel Solidiers** i wiele innych dóbr jak np. **teksty Bergera**...

Obniżka 70%



*Wartość pakietu ~~83.94~~ zł*

*Nasza nowa cena* **25.00** *zł*
*+ koszty przesyłki 4.50 zł*

zamówienia na czerwonych przekazach pocztowych, więcej na stronie 129

# Baner i

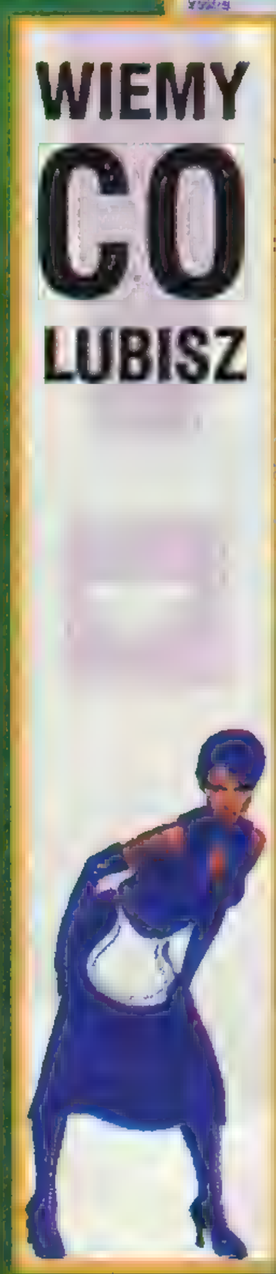
Na początku był baner – wąski pasek nawigowalnej grafiki, zachęcający do czegoś tam, co sobie jego twórca upodobał. Do niedawna jeszcze wszelką internetową promocję utożsamiano właśnie z nim. Obecnie reklamodawca ma już luksus korzystania z całej masy form. Button, sky scraper, charlie behind, interstital, pop-up, pop-under, rectangle, dokiejka, poltergeist, media-break, belka sponsorowana, witryna konkursowa, reklama meteo to tylko część z nich. Mimo to przedstawiciele działających w Polsce agencji reklamowych twierdzą uporczywie, że ich klienci w masie swej powszechnej wciąż jednak nie są wielce skłonni, by inwestować w kampanie na stronach WWW. Dlaczego? Ano, tak naprawdę zainteresowanie jest spore, tyle że podobne do tego, jakim pies darzy jeża, i z takąż to miłością realizowane.

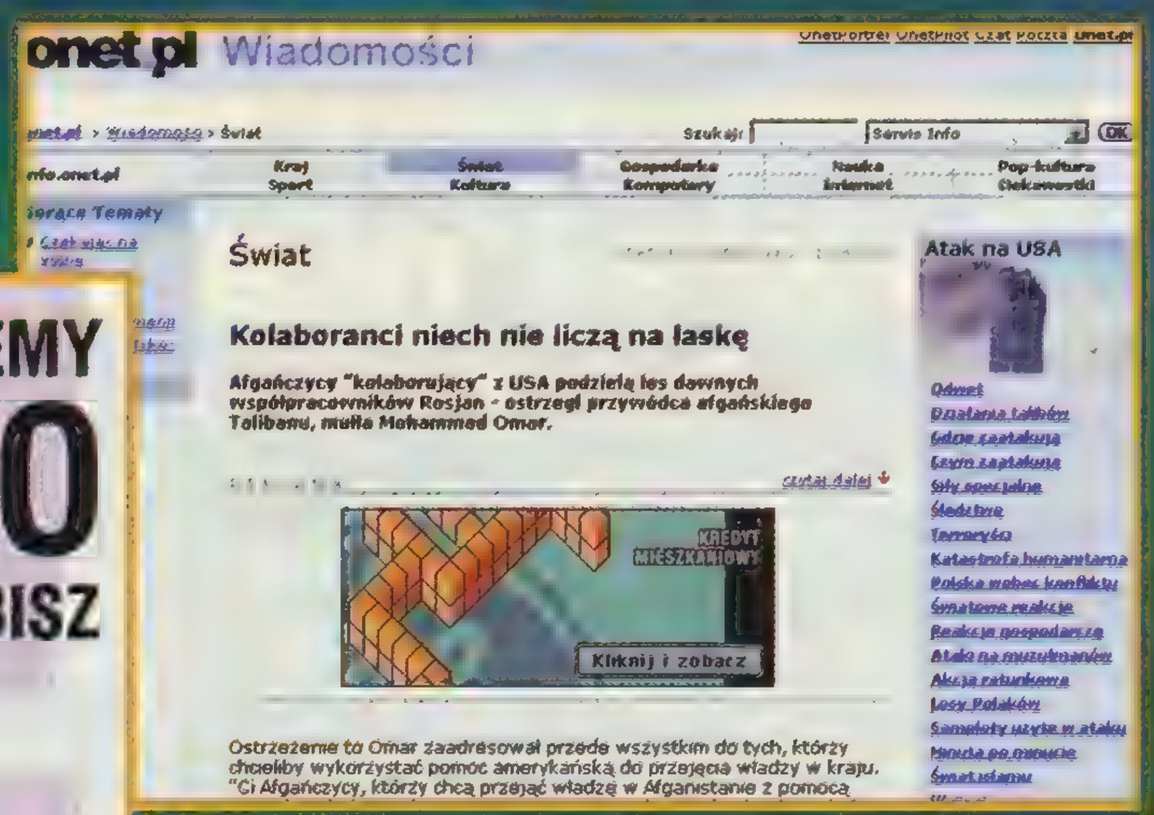
*Pajacyk.pl jest przykładem, że reklama może czasem wchodzić w przeróżne alianse z filantropią*

## Informacja czy reklama?

W praktyce trudne jest rozgraniczenie internetowych treści reklamowych od informacji neutralnej. Wszak już sama strona WWW jest formą promocji firmy, jej wizytówką. Wychodząc z tego założenia niektórzy wciąż umieszczają tam np. jedynie... swój numer telefonu! Ale i poważne, rozbudowane serwisy pozostawiają sporo do życzenia. Webmasterzy ciągle się zmieniają. Każdy z nich ma nowy, jeszcze wspanialszy pomysł na wystrzałową witrynę. W rezultacie strona stale jest „under construction", a jak już „się stworzy", to trzeba mieć dobre łącze, które pozwoli poczekać na jej załadunek. Na dodatek, by coś na niej znaleźć, trzeba używać tych samych algorytmów, wg których pracował umysł radosnego twórcy. Owszem, można zadać pytanie e-mailem, ale tych zwykle zdaje się nikt nie czytać, a jeżeli już nawet czyta, to na nie nie odpowiada. W rezultacie, potencjalnemu klientowi do kontaktu z przedsiębiorstwem, którego menedżerowie z dumą mówią o sobie „jesteśmy już w Internecie!", pozostaje... XIX-wieczny wynalazek pana Bella – telefon. O ile oczywiście numer na firmowej stronie został uaktualniony :) Ostatnio na polskim rynku sprawę ratują internetowe banki. Niestety, jak potwierdza to już praktyka, podstawowym środkiem komunikacji z tymi instytucjami stała się nie strona WWW, a... telefonia komórkowa! Cóż, to też jeszcze tzw. nowe medium :)

*Produkty dla internautów zwykły legać na tzw. wyższych półkach. Wprawdzie telefonia komórkowa już od dawna nieźle się spospolitowała, ale ten banerek jest dobrym przykładem na to, że w Sieci najlepiej sprzedają się tzw. nowe technologie, a nie płatki mydlane.*




*Rozpatrując aktualną sytuację polityczną, można rozważyć propozycję wzięcia kredytu mieszkaniowego, czyż nie?*

*Reklamę internetową łatwo stargetować, to jest – wymierzyć w odpowiedniego klienta. Przy okazji mamy tu całkiem miły przykład sky scrapera :)*

## Cel w targecie

Komercyjna działalność internetowa rozwija się w przeróżnych dziedzinach, gabarytowo odległych od siebie nierzadko tak jak słoń od mrówki. W efekcie w globalnej sieci znaleźć coś przydatnego niezwykle trudno – nawet najlepsze wyszukiwarki obejmują mniej niż połowę World Wide Web. Już dziś stwarza to potężną zagwozdkę tak dla nadawców, jak i dla odbiorców treści, a przez najbliższe kilka lat zasoby zwiększą się dziesięciokrotnie. Na szczęście, dobrze opłacani fachowcy pilnie pracują nad rozwiązaniem problemu efektywnego wyszukiwania z jednej manki i docierania do wybranego klienta z drugiej. W tym tekście interesuje nas jednak nie tyle zagadnienie, jak uszeregować cały światowy ruch informacji w jednolite eszelony, ale skąd sieciowi handlowcy wiedzą, co dałoby się wtrynić internaucie. Otóż, nic prostszego! Oprócz indywidualnych deklaracji użytkownika Sieci w zbieraniu danych nieocenioną rolę pełnią cookies, czyli pliki, w których odkładane są dane o tym, jakie strony odwiedzasz najchętniej i czego tam szukasz. Potem informacje te trafiają do administratorów. A od nich dalej. W ten sposób złożone zadanie pt. „jak ułożyć plan marketingowy na nadchodzący rok" staje się betką.

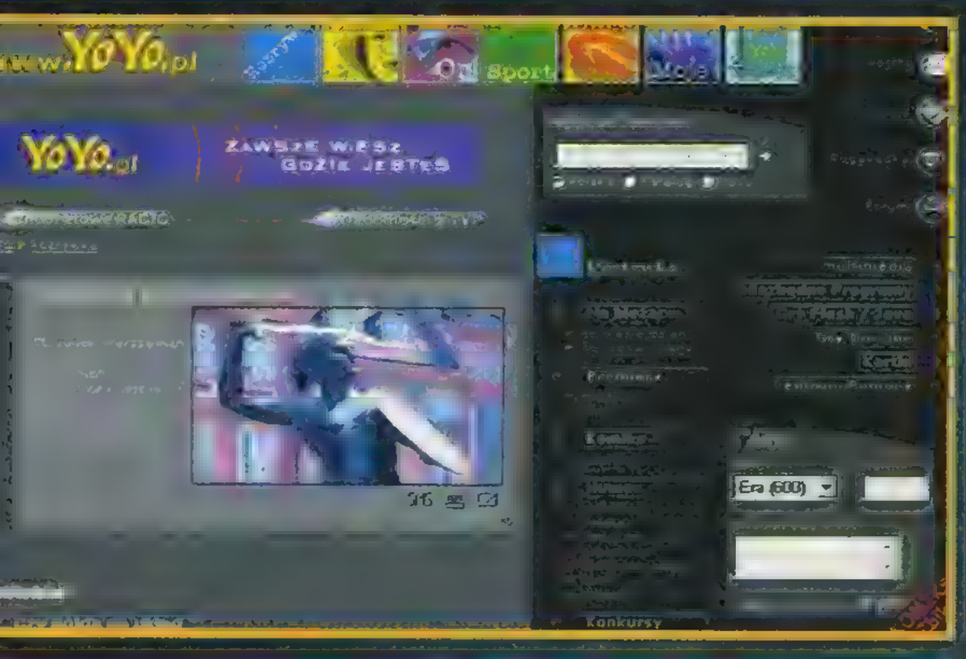
Do kogo przede wszystkim kierowana jest internetowa reklama, kto jest – jak to się mówi w copywriterskim slangu – jej targetem? Przede wszystkim pamiętać trzeba, że w polskich warunkach nadal największą barierą rozwoju globalnej wioski jest... ograniczony dostęp do tejże! Owszem, modem może kupić każdy, ale wciąż są w naszym kraju takie rejony, gdzie marzeniem pozostaje... gniazdko do aparatu telefonicznego! Dobrymi łączami dysponują zaś głównie pracownicy wielkich firm, studenci, naukowcy, w końcu – ci, których na to stać. Cała ta wesołutka grupka to nic innego jak ludzie stanowiący (a to już, a to w przyszłości) elitę społeczeństwa. Trudno więc, by namawiano ich np. do kupna proszków do prania. Nie uchodzi! Jakiż to macho sam zadba o swoje skarpetki! Większość reklam stanowią więc te, które promują produkty luksusowe.

*Banery rzadko rzucają się w oczy odwiedzającym. A może ktoś kliknie?*

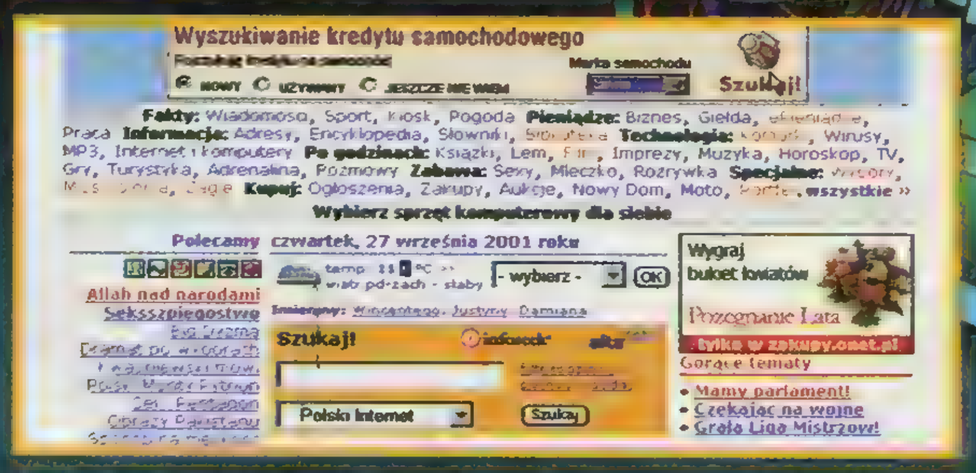
Mamy tu zatem banki, biura maklerskie oraz różne renomowane firmy z tzw. „wyższej półki".

Drugą ważną rzeczą jest, że już od czasów Jana Jakuba ojca Emila dobrze wiadomo, kto stanowi najwdzięczniejszy cel wysiłków marketingowych. Oczywiście, dziecko. Spróbuj takiemu nie kupić kolejnego kartonikowego potwora czy innego pająkomana klockowego! Zresztą, co się ograniczać do tradycyjnego zabawkarstwa. Po tym jak granice dziecięcości rozciągnięto od lat 0 do 100 i wzwyż, dobrze schodzącymi gadżetami stały się też takie elementy, jak wierzchowiec stanowiący przedłużenie rycerza czy tylna twarz koleżanki Maryny. Młodziaków najbardziej podatnych sugestiom, kto daje im skrzydła, ochrzczono mianem pokolenia Frugo. Łącząc powyższe dwa elementy i mimo znanego dowcipu, co mówi bezrobotny absolwent SGH do pracującego absolwenta SGH („Hamburgera i kolę, proszę!"), rynek reklamy w Polsce szacuje się obecnie na 50 milionów złotych. Nowych. Gros tego pięknego tortu zjadają portale, stanowiące prawdziwe kombinaty w dziedzinie obiegu sieciowego pieniądza.

*Chcesz se wysłać SMS–a? A może przy okazji poczytasz Kapitana Żbika? Zwłaszcza jak nie zauważysz tego małego, czarnego trójkącika obok „Wyślij”*




nieograniczoną liczbą odbiorców. Teoretycznie przynajmniej. Bo tak naprawdę nie ma jeszcze możliwości wiarygodnego skontrolowania, do ilu osób faktycznie się dotarło. Jak twierdzą działający na rynku brokerzy, w polskich realiach działania zmierzające do opracowania jednolitej metody takowego pomiaru są jawnie blokowane przez wielkich tego biznesu. Cóż, nikomu się nie opłaca, gdy ktoś patrzy na ręce...




*Jeśli ktoś z założenia olewa reklamy, to jeszcze nie jest całkiem stracony. Można mu przecież zasugerować, że dany pasek grafiki jest integralną częścią strony, np. wyszukiwarką*

# jego target

***Wirtualny świat nie musi wcale oznaczać wirtualnych pieniędzy. Na ten przykład polski rynek internetowej reklamy szacuje się już nieostrożnie... na 50 mln zł! Cóż, po raz kolejny okazuje się, że media to kasa. Nawet jak są tymczasowo zwane „nowymi”.***

## Tanio niepomiernie

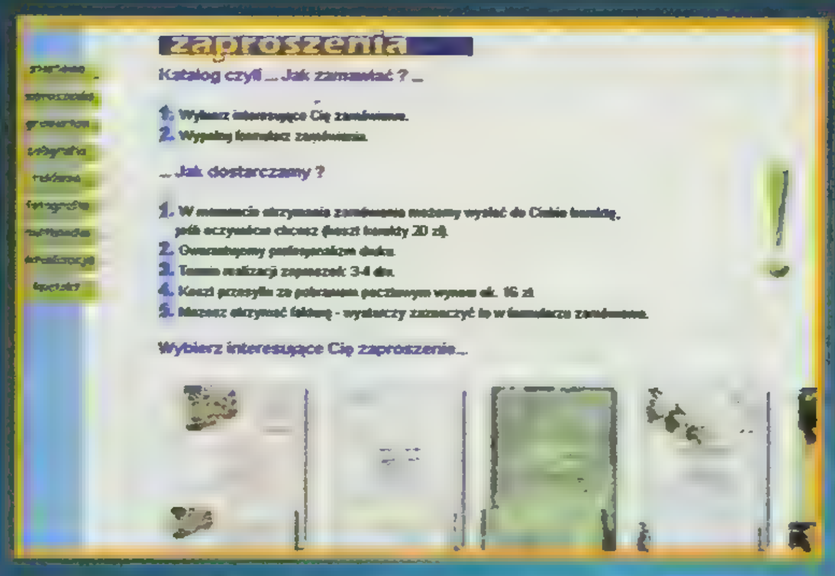
Największymi zaletami opisywanej tu reklamy jest możliwość wykorzystania wszystkich tradycyjnych środków przekazu (tekst, obraz, animacja, dźwięk) oraz oddziaływania przez okrągłą dobę na całym świecie. Niestety, wady są takie same. O tym pierwszym zagadnieniu pisałem przy omawianiu radosnej twórczości kreatorów stron ładujących się przez godzinę. Za tym ostatnim idzie zaś, iż potencjalny reklamodawca ma do czynienia z

*Internet umożliwia wykorzystanie różnych mediów – tekst, grafika, film. Niestety, w tym wypadku zabrakło mi dźwięku :( A ćwierkające ptaszki to byłaby wspaniała ilustracja do reklamy „zielonego osiedla”*

dziennego zaglądania na swoje łamy. Nazywa się to dumping.

Głoszoną wszem i wobec zaletą medium interenetowego jest jego interaktywność. W sprzeczności z tym szczytnym ideałem pozostają jednak tzw. poltergeistry, reklamowe stronki, które ładują się, gdy chcemy obejrzeć sobie witrynę nimi opatrzoną, a których nie da się zamknąć, zanim nie przyswoi się treści przezeń oferowanych. To ostatnie nie powinno być jednak trudne, gdyż zalecany czas ich wyświetlania nie powinien przekraczać 4–5 sekund. Ktoś kiedyś udowodnił, że oddziaływanie podprogowe to wymysł oszołomów?

Najpierw skuteczność banerów oceniano przy pomocy odsetka osób, które zachęcone efektowną migotką, zdecydowały się ją kliknąć i przenieść na reklamowaną stronę. Okazało się jednak, że dużo ważniejsze jest w tym wypadku kreowanie wizerunku danej marki. Zwłaszcza że wg badań przeważający procent internautów wyraża się o reklamie pozytywnie. Ciekawe, czy badania te objęły też nieszczęśników figurujących w spamerskich bazach danych?



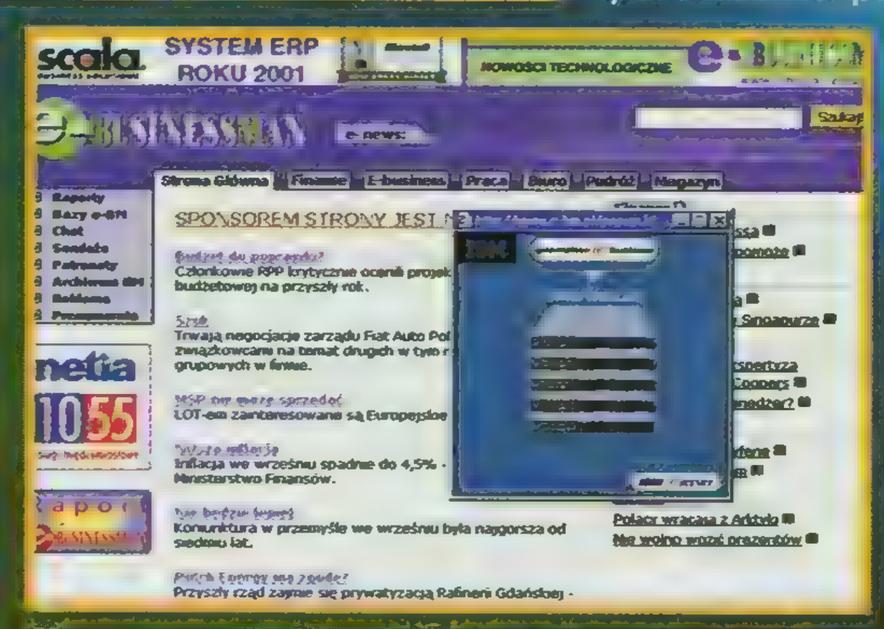

*Katalog produktów to dla małych firm najczęstsza forma internetowej prezentacji*

Reklama w Internecie wciąż jest tania – tańsza od promocji w innych mediach. Oprócz dobrych stron tego zjawiska pojawia się jednak problem znany z każdego Dzikiego Zachodu – problem monopolizowania rynku. Najlepszym tego przykładem jest działalność pewnej wielkiej polskiej gazety, która korzystając z prasowego zaplecza postępuje tak samo, jak kiedyś zrobiła z ogłoszeniami drobnymi – trudno, lecz darmo. Cóż, warto władować kasę w niedochodowe jeszcze przedsięwzięcie, by tylko przyzwyczaić klientów do co-

## Futuruzje

Internet to świat nieograniczonych możliwości. Mimo anarchistycznych ideałów hakerskich, które legły u jego podstaw, dotcomowych załamań rynkowych, braku wiarygodnych narzędzi pomiarowych itd. jako światowy rynek próżności zbyt takowym kąskiem jest, by pozostawiono go na swobodzie. Marc Rotenberg, szef Electronic Privacy Information Center, powiedział już jakiś czas temu: „W tej chwili sprzedawane są informacje, których jeszcze 10 lat temu nikt by nie kupił. Prawo nie nadąża za tak szybkim rozwojem rynku”. Internet to świat nieograniczonych możliwości. Uważaj, byś nie stał się jedną z nich.

**Pisiek**

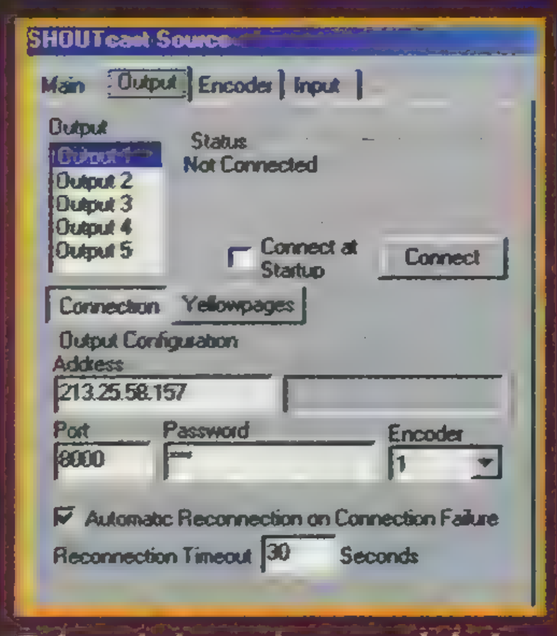



*Chcesz poczytać o biznesie? Dobra, ale musisz się też zapoznać z ofertą naszego klienta! Pop–up w pełnej krasie*

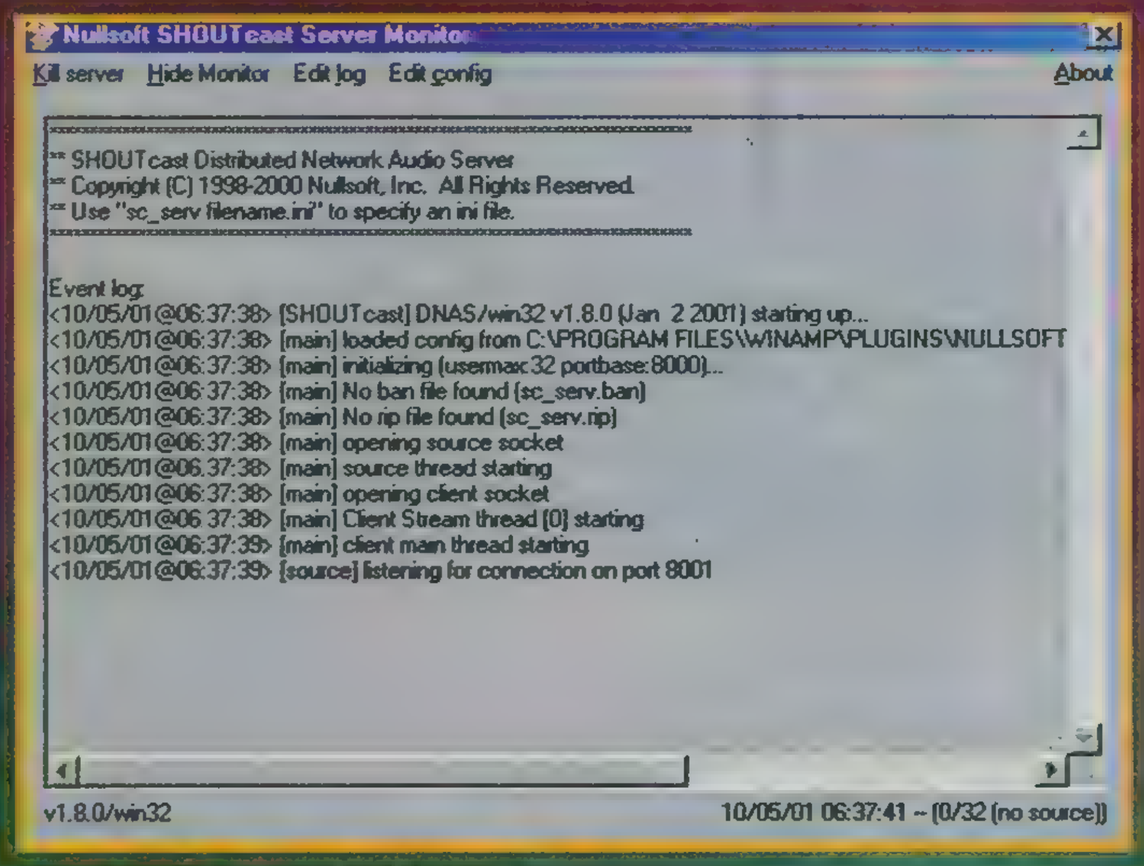
# Shoutc

**Żeby posłuchać ulubionego muzycznego kawałka, nie musimy już czekać, aż nada go jakaś stacja radiowa. Teraz wystarczy nawiązać połączenie z Internetem, odpalić odpowiedni program i podać adres rozgłośni, o której wiemy, że gra nasze ukochane rytmy.**

Martwicie się pewnie, że nie znajdziecie w Internecie żadnego radia, które nadawałoby muzykę odpowiadającą Waszym upodobaniom? Nie ma obaw. Szacuje się, że obecnie nadaje tam już kilka tysięcy rozgłośni! Liczba ta oczywiście stale się zmienia, ale to tak jak wszystko w naszym życiu. Najlepszą listę internetowych serwerów radiowych znajdziecie można na stronie www.shoutcast.com. Ale czym właściwie jest technologia SHOUTcast? Najprościej można powiedzieć, że jest to darmowy system przesyłania dźwięków w formacie MP3 (oraz innych obsługiwanych przez WinAmpa) poprzez Internet w postaci streamingu. Wszystko dostępne w zupełności za darmo – dotyczy to zarówno słuchania, jak i nadawania. A właśnie, a jak zapatrujecie się na założenie własnej, niekomercyjnej rozgłośni radiowej?




*Tak wygląda przyjemny w obsłudze plug-in DSP*




*Serwer graficznie nie musi sprawiać dobrego wrażenia - wystarczy, by był dobrym narzędziem*

Jak zainstalować programy, które są potrzebne do nadawania radia w technologii SHOUTcast? Po pierwsze, może wyjaśnię, jak to wszystko się odbywa. Otóż muzyka nie jest wysyłana bezpośrednio do słuchaczy, tylko najpierw do serwera. Dopiero stamtąd rozsyła się ją do osób, które postanowiły nas posłuchać. Najbardziej potrzebujemy oczywiście WinAmpa. Kiedy już go mamy, przychodzi czas na zainstalowanie SHOUTcast Servera (nie liczy się za bardzo, w którym katalogu się znajdzie). Kolejnym krokiem na drodze do własnej rozgłośni radiowej jest instalacja plug-ina SHOUTcast DSP – należy go wgrać do katalogu winamp plugins. Ostatnią rzeczą, która musi pojawić się w naszym systemie, jest Microsoft NetShow Tools. I to wszystko. Teraz czas na konfigurację.

W WinAmp Preferences przechodzimy do Plug-ins DSP/Effect i wybieramy Nullsoft SHOUTcast Source v1.8.2 DSP. W zakładce Output, w polu Address wpisujemy nasz numer IP. Jako port standardowo mamy 8000 i tak też to zostawmy. W polu Password wpisujemy oczywiście hasło dostępu, a w Encoder wybieramy 1. Jeśli naciśniemy guzik Yellowpages, to zauważymy, że można tutaj umieścić kilka informacji o swoim radiu – jego opis, adres strony WWW itp. Czas na wybór jakości dźwięku – podczas samego nadawania), tak więc konfigurację DSP mamy zakończoną. Czas na serwer.

Uruchamiamy go z pliku sc_serv_gui.exe (podkreślam, że opisywana wersja serwera to 1.8.0). Następnie klikamy Edit Config i zmieniamy tam dwie wartości – PortBase na 8000, no i w miejsce Password wpisujemy te samo hasło, które podaliśmy przy konfigurowaniu DSP. Na tym już kończy się proces konfiguracji serwera. Teraz należy uruchomić go jeszcze raz, ponownie odpalić plug-in DSP i w zakładce Output nacisnąć guzik Connect. Moje gratulacje! Od tej pory nasze radio już istnieje w Internecie. W każdej chwili mogą pojawić się słuchacze!

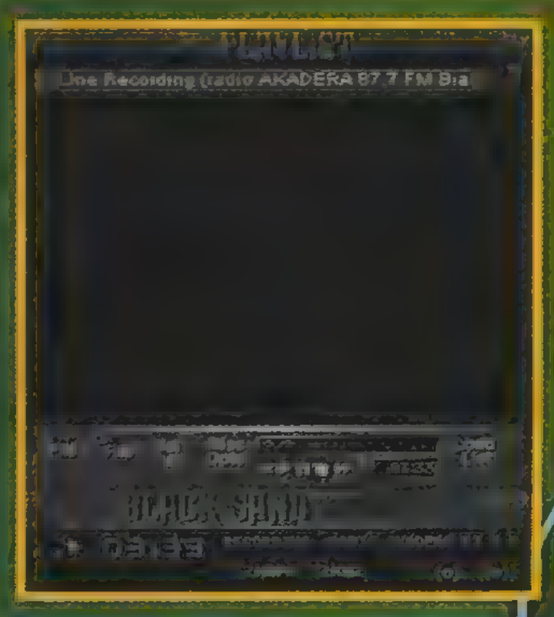
## Czy ktoś mnie słyszy?

Oczywiście, od tego, kto będzie nas słuchać, zależy jaką reklamę sobie zrobimy. Przede wszystkim jego słuchaczy wynosi już kilkanaście tysięcy osób! Jest to, trzeba przyznać, niemała grupka, choć na pewno o wiele więcej ludzi korzysta jeszcze z tradycyjnych rozgłośni.

Oczywiście, największy wpływ na przyciąganie różnych ludzi do Twojego radia masz Ty sam! To od Ciebie zależy repertuar, od Ciebie zależy również cała reszta. Niewątpliwie, najłatwiej jest zapuścić klimatyczną muzykę, ale można by też od czasu do czasu wystosować jakiś dżingielek czy nawet coś więcej, np. odezwać się – technologia SHOUTcast umożliwia wszak przesyłanie głosu z mikrofonu. Nie będę jednak opisywał już, jak to robić, gdyż jest to sprawa naprawdę nieskomplikowana. Dla ułatwienia dodam tylko, że wszystko można bez problemu ustawić w DSP! Warto także ustalić jakąś ramówkę. Jeśli nie jesteśmy w stanie nadawać cały dzień, to podajemy godziny, w których ludzie mogą nas posłuchać. Radzę jednak przestrzegać ustalonych przez siebie godzin, gdyż w przeciwnym wypadku ludzie szybko się zniechęcą! Serwer ma, niestety, ograniczenia co do

*Tę stronę musi odwiedzić każdy sieciowy radiomaniak*

*WinAmp w moim ulubionym mundurku - kawę serwujemy tylko czarną :)*




zakładka Encoder. Aby nadawać w jakości CD, trzeba mieć łącze o przepustowości mniej więcej 16 kbps – dla zwykłego zjadacza chleba w Polsce nawet teraz stanowi to niemały problem. Ja jednak uważam, że w zupełności wystarczy ustawić jakość na 24 kBit/s, 11 025 Hz, stereo – taka konfiguracja ma o wiele mniejsze wymagania co do naszego łącza, a jakość jest naprawdę spoko! Zakładki Main oraz Input nas w tej chwili nie interesują (tej ostatniej będziemy używać już nie można nastawiać się na zarabianie w ten sposób pieniędzy – szybko można się zawieść! Adres naszej domowej rozgłośni wygląda nie inaczej jak xxx.xxx.xxx.xxx:8000, gdzie iksami oznaczyłem miejsce, w którym należy wpisać swoje IP. Wartość 8000 jest to oczywiście port, który wybieraliśmy podczas konfiguracji DSP. Dobrym posunięciem jest dodanie swojej rozgłośni do listy serwerów SHOUTcasta. O popularności radia w tej technologii może świadczyć fakt, że liczba

## Droga do sławy

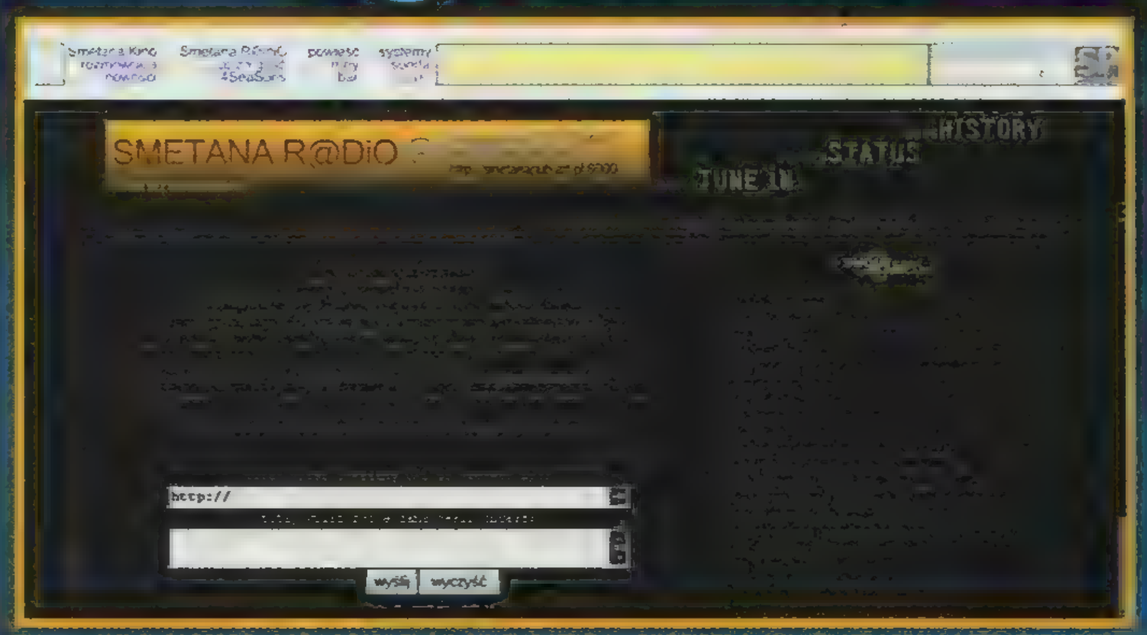
Jak zainstalować programy, które są potrzebne do nadawania radia w technologii SHOUTcast? Po pierwsze, może wyjaśnię, jak to wszystko się odbywa. Otóż muzyka nie jest wysyłana bezpośrednio do słuchaczy, tylko najpierw do serwera. Dopiero stamtąd rozsyła się ją do osób, które postanowiły nas posłuchać. Najbardziej potrzebujemy oczywiście WinAmpa. Kiedy już go mamy, przychodzi czas na zainsta-

# Shoutcast radio z internetu

liczby osób, które jednocześnie mogą słuchać naszego radia. Na polskich łączach ciężko jest tak naprawdę zadowolić szersze grono słuchaczy :(

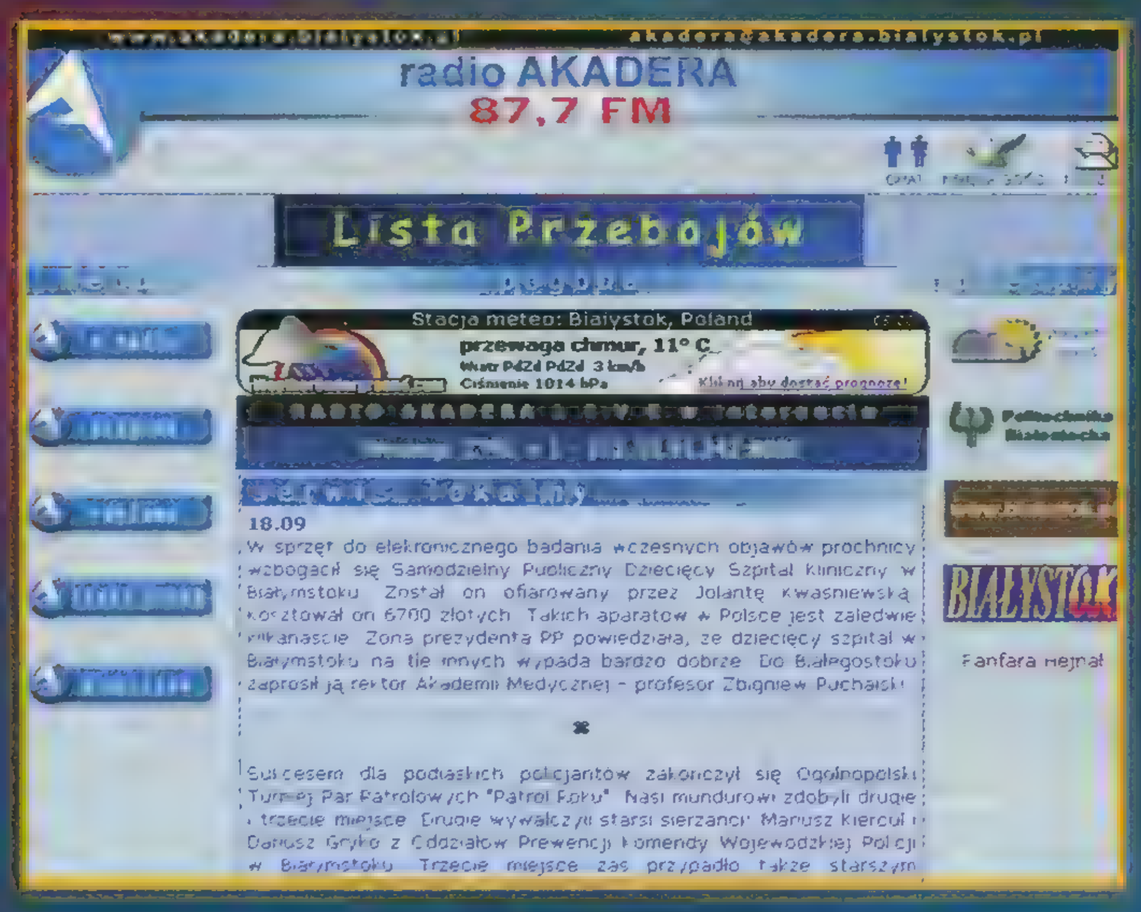
## Shoutcast a sprawa polska

Niestety, sprawa SHOUTcasta w naszym kraju nie wygląda najlepiej. Oczywiście, w tej technologii działają też polscy nadawcy, jednak jest ich naprawdę niewiele. Ja polecam szczególnie takie pozycje, jak: Radio Akadera (www.akadera.bialystok.pl), AdRem (www.adrem.pl), Radio ESKA (www.eskalodz.pl), Blue-Net Szczecin (www.blue.net.pl) i Smetana Radio (www.smetanapub.art.pl) – to rozgłośnie, które zawsze działały, kiedy je uruchamiałem. Pozostałe, do których dotarłem, niestety albo nadawały raz na tydzień (a i tak nie zawsze), albo po prostu już nie istniały.




*Smetana Radio – wejdź, posłuchaj, warto*

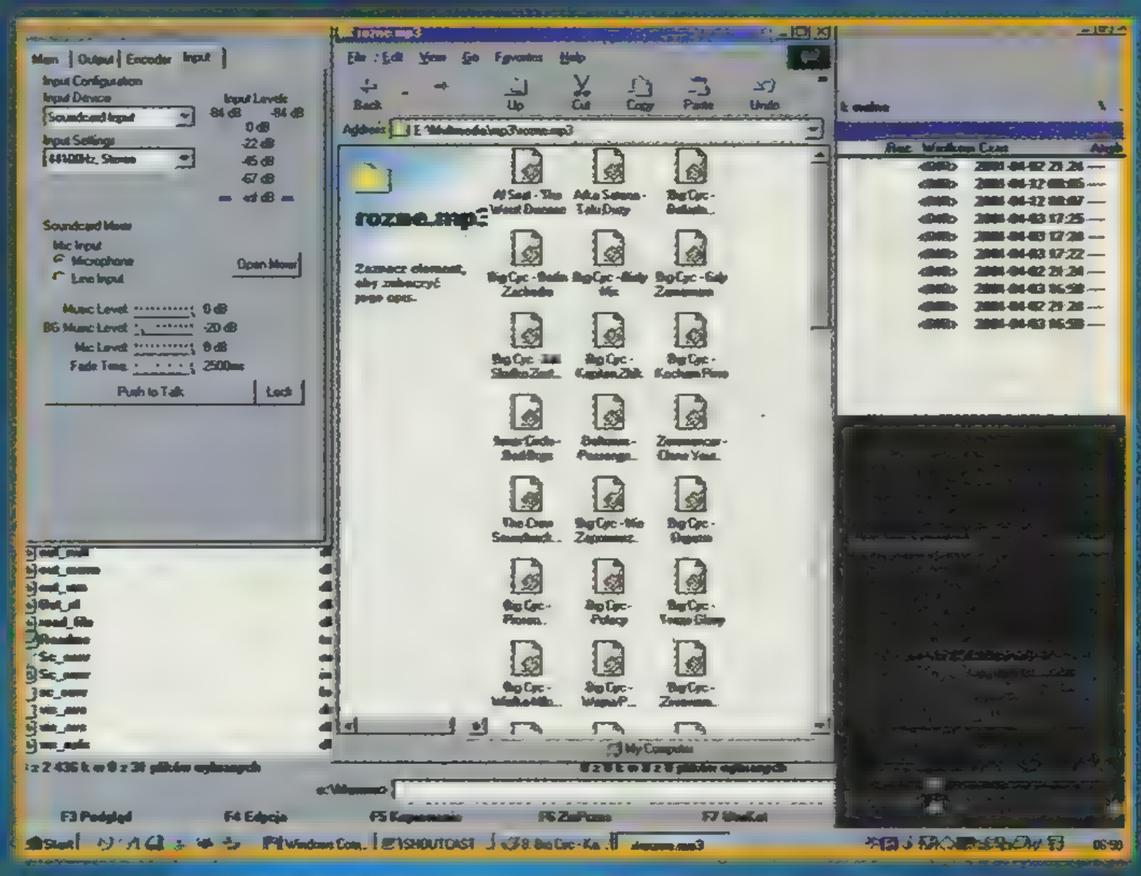
Powodów, dla których internetowe radia w Polsce szybko upadają, jest dużo. Po pierwsze nie najlepsze łącza, które często uniemożliwiają komfortowe nadawanie muzyki. Po drugie niestety, po prostu słomiany zapał wielu ludzi (to prawda, sam przez to przeszedłem!), którzy zakładają sobie domową rozgłośnie, ale szybko zaniedbują się w obowiązkach. W efekcie prowadzi to przeważnie do uśmiercenia danej działalności. Takich przypadków jest niestety bardzo dużo :( A szkoda, gdyż często domowe radyjka serwują o niebo lepsze klimaty niż komercyjne. Tutaj chciałbym pozdrowić Wichura z Wichura Radio, który krótko, bo krótko, ale za to z dużym powodzeniem prowadził swoje nocne audycje. Prawda jest, niestety, smutna – jeśli chcemy znaleźć porządne radio, to najlepiej szukać na zachodnich serwerach. Tam sprawa wygląda o wiele lepiej i tylko sporadycznie trafiają się niedziałające linki – choć nie mówię, że nie ma martwych stron w ogóle.



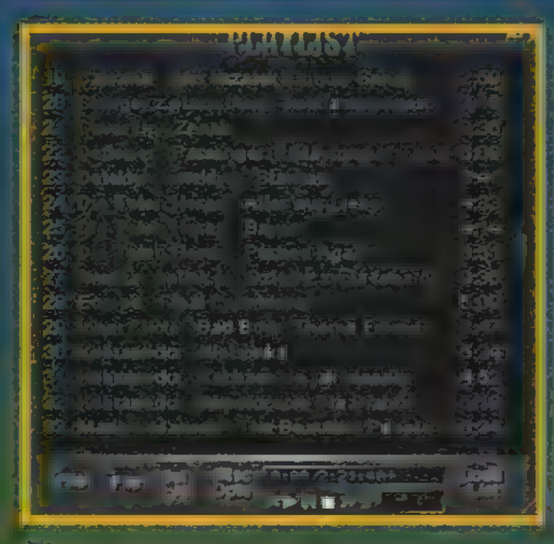

*Podlasie atakuje Akaderą*

W czasie pisania tego tekstu słuchałem na zmianę kilku rozgłośni internetowych i bardzo odpowiadało mi, że w zależności od nastroju mogłem sobie swobodnie wybrać gatunek muzyki. Moim zdaniem, to największa zaleta technologii umożliwiających nadawanie dźwięku przez Internet. Chyba jedynym minusem szczególnie dla polskich użytkowników Sieci jest szybkość łącz. Miejmy jednak nadzieję, że niedługo i to się zmieni, a nasz eter będzie dla nas zawsze dostępny. Życzę powodzenia przyszłym dziełom i mam nadzieję, że polski S+OUTcast się rozwinie.

**Marcin**




*Kontrola utworów radia internetowego*



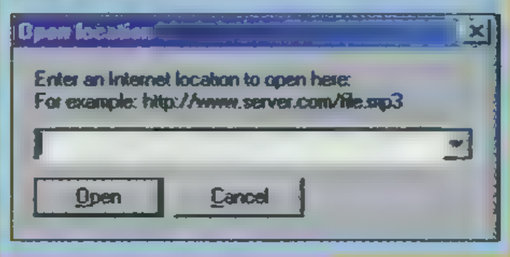
*Playlista nie musi być kolorowa*

### Programy potrzebne do założenia własnego radia:

- **WinAmp** *(najlepiej w wersji od 2.64 wzwyż)*
- *najnowsza wersja* **SHOUTcast Servera** *– jak sama nazwa wskazuje, aplikacja odpowiadająca za serwer*
- *najnowsza wersja* **SHOUTcast DSP Plug–in** *– plug–in do programu WinAmp, wysyłający muzykę do serwera*
- **Microsoft NetShow Tools** *– zestaw przydatnych kodeków*

### Jak uruchomić internetowe radio?

*To naprawdę tak proste jak budowa cepa (oczywiście, trzeba wiedzieć, co to jest cep :) Pierwszym krokiem jest zainstalowanie odtwarzacza. Jest wiele programów, które umożliwiają podłączenie do SHOUTcasta – ja osobiście używam WinAmpa. Jest to najpopularniejsza, a przy okazji zarazem najlepsza (moim zdaniem, oczywiście) tego typu aplikacja. Nawiązujemy połączenie z Internetem i uruchamiamy WinAmpa. Następnie wciskamy klawisze Ctrl+L i wpisujemy adres rozgłośni. I to wszystko. Teraz pozostaje tylko rozkoszować się muzyką!*




### PRZYDATNE ADRESY

www.shoutcast.com – oficjalna strona SHOUTcasta
www.winamp.com – oficjalna strona WinAmpa

Polskie rozgłośnie:
www.akadera.bialystok.pl – Radio Akadera
www.adrem.pl – Radio AdRem
www.eskalodz.pl – Radio ESKA Łódź
www.blue.net.pl – Radio Blue–Net Szczecin
www.smetanapub.art.pl – Radio Smetana Pub

Listy polskich SHOUTcastów:
www.adrem.pl/shoutcast.shtml
mp3.wp.pl/shoutcast

Rok 2001 będzie zapewne datą przełomową dla polskiego świata finansow. I nie mam tu na mysli afer związanych z przejęciem tej czy innej grupy kapitałowej, ale to, że mieliśmy do czynienia z prawdziwą eksplozją bankowości internetowej. Co prawda, także i wcześniej istniała możliwość dokonywania niektorych operacji przez Internet, jednak za każdym razem była to tylko droga alternatywna. Teraz fizyczną obecnosc bankowej placowki zastąpiły witryny WWW.

Pierwszy był mBank, wkrotce dołączyły do niego Inteligo oraz VW Bank Direct. Od początku szokowały wysokim oprocentowaniem – kiedy w tradycyjnych bankach z rachunku oszczędnosciowego można było „wycisnąć" maks. około 6–7% w stosunku rocznym, tam dostawaliśmy ok. 15%! I na dodatek darmowe (choć nie do końca) prowadzenie konta! Niezwykły był sposob przeprowadzania operacji – wszystko, włącznie z założeniem rachunku, można było zrobic bez ruszania się z domu. Czyzby idealne narzędzie dla człowieka początku XXI wieku? Chyba jednak nie – banki te, jak każde inne, mają pewne minusy.

Kwestią poruszaną w pierwszej kolejnosci jest bezpieczenstwo. Skoro z dowolnego miejsca na Ziemi klient ma tak samo łatwy dostęp do rachunku, to czyz nie będzie pokusy ze zlodziejem? Chyba jednak nie – naszych pieniędzy strzegą całkiem nie najgorsze bariery (patrz dalej). A skąd pewnosc, że bank internetowy nie zwinie w pewnej chwili żagli i nie zniknie z naszymi oszczędnosciami? Należy pamiętać, iż każda z tych usług oferowana jest przez solidny podmiot o wieloletniej tradycji i dobrym zabezpieczeniu finansowym – w przypadku mBanku jest to BRE Bank SA, nad Inteligo pieczę sprawuje Bankgesellschaft Berlin (Polska) SA, natomiast VW Bank Direct to oddział Volkswagen Bank Polska SA. Oczywiscie, w ich wypadku również istnieje ryzyko upadku, jednak jest porównywalne z analogicznym zagrożeniem dla banku tradycyjnego.

Jak na razie, banki wirtualne dysponują dość ograniczoną ofertą. Dobrze spisują się jako skarbonki – jeśli masz tradycyjne konto, tutaj możesz przelewać nadwyżki finansowe. Otrzymujesz wtedy wyższe oprocentowanie, a przy tym możesz cały czas dowolnie dysponować swymi pieniędzmi (nie ponosisz konsekwencji np. w przypadku zerwania lokaty). Próżno tu jednak szukać oferty kredytowej – i to zarówno kredytów konsumpcyjnych, jak i kart kredytowych. Usługi takie mają być wprowadzone w terminie późniejszym, kiedy jednak – nie wiadomo.

## Bezpieczeństwo ponad wszystko

System zabezpieczeń dostępu do konta wart jest tyle, ile jego najsłabsze ogniwo. Równocześnie każdy sygnał o sieciowej kradzieży spowodowałby natychmiastowy odpływ pieniędzy z niebezpiecznej instytucji. Nic więc dziwnego, iż twórcy bankowych systemów internetowych starają się jak najlepiej ochronic dostęp do naszych pieniędzy przed niepowołanymi użytkownikami.

Pierwszy etap to logowanie do systemu. Połączenie z serwerem jest zawsze kodowane, zwykle algorytmem SSL 128 lub SSL SGC 128. Zwykle wystarczy podać nazwę użytkownika (najczęściej przyznawaną przez bank i niezmienialną) oraz hasło. Jest to metoda dość wygodna, jednak aby była równocześnie bezpieczną, należy pamiętac o przestrzeganiu kilku zasad:

– Po pierwszym zalogowaniu – zmienic hasło. Zresztą, systemy bankowe często to wymuszają, automatycznie wyswietlając odpowiedni monit.

– Haseł ani loginów nie przechowywać w łatwo dostępnym miejscu (np. na kartce przyklejonej do monitora) i wyłączyc zapamiętywanie haseł w przeglądarce.

– Co jakiś czas (np. co miesiąc) zmieniać hasło.

Otrzymaliśmy więc dostęp do danych rachunku. Aby wykonac przelewy czy też złożyć inne dyspozycje (otwarcie lokat, zlecenie stałe itd.), konieczna jest dodatkowa autoryzacja. Mamy tu trzy możliwości:

– Token – niewielkie urządzenie kryptograficzne (zabezpieczone PIN-em), generujące ciąg cyfr lub liczb używanych do autoryzacji operacji.

– Podpis cyfrowy – przyznawany przez bank klucz prywatny, zazwyczaj przechowywany na serwerze banku lub dyskietce. Przy każdej autoryzacji należy podac chroniące go hasło.

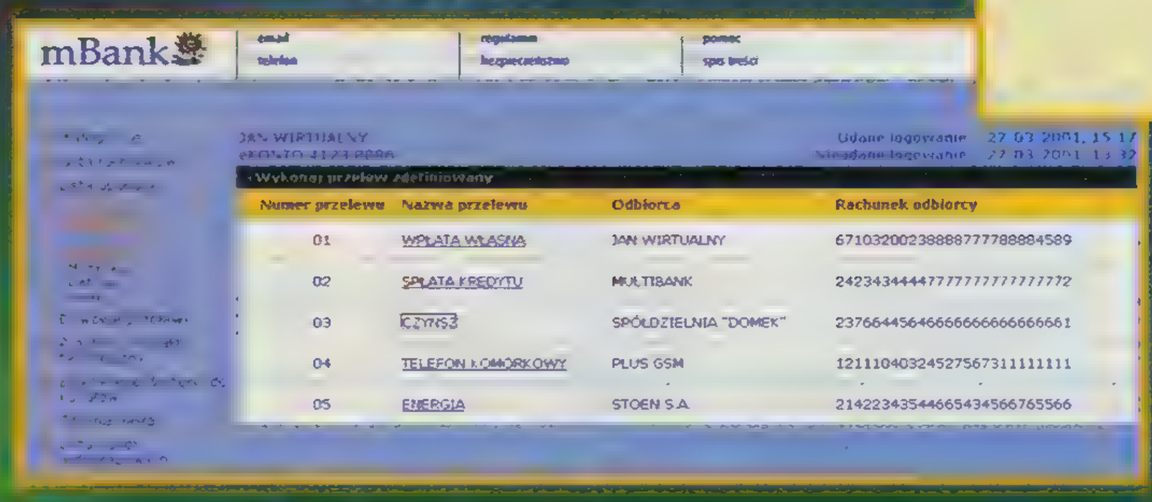
– Hasła jednorazowe – stosowane przez mBank i Inteligo. Użytkownik otrzymuje wydruk (mBank) lub kartonik wielkości karty kredytowej z hasłami ukrytymi jak w „zdrapce" (Inteligo). Przy każdej autoryzacji serwis WWW wyświetla polecenie, np. „podaj hasło nr 10". Należy wtedy odnalezć odpowiedni ciąg cyfr i wpisać je w stosownej linii. Po wykorzystaniu wszystkich pozycji z listy bank przysyła następną.

Skuteczność powyższych sposobów jest porównywalna, choć oczywiście żaden nie daje 100% pewności. Zarówno token, jak i hasła można ukraść, dotyczy to jednak wszystkich typów zabezpieczeń.

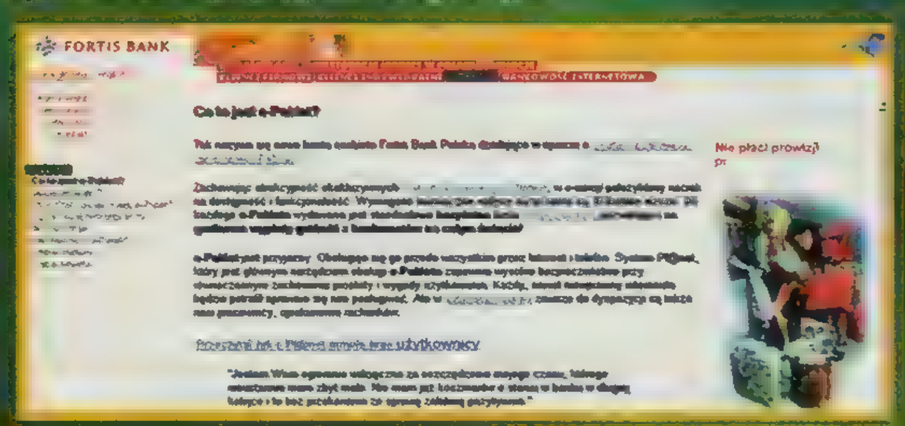
## Tokeny, tokeny

W tej chwili rodzime banki korzystają z trzech modeli tokenów:

*Pod adresem www.cafe.mbank.com.pl mBank udostępnia klientom forum dyskusyjne. Oj, dostaje się bankowi, dostaje...*




❶ DigiPass 300 firmy Vasco (Pekao SA, WBK) – widoczny na ekranie ciąg cyfr wpisujemy na klawiaturze tokena, uzyskany wynik przenosimy




*Mając konto w Fortis Banku, możemy bez prowizji wypłacać pieniądze z bankomatów na całym świecie!*

## Oprocentowanie rachunków bieżących

| Bank | Konto | % |
|---|---|---|
| LG Petro Bank | netKonto | 14 |
| VW Bank Direct | Plus Konto | 14 |
| Inteligo | Inteligo | 13,35 |
| mBank | eMax | 13,35 |
| PKO BP | eSuperkonto | 12 |
| Lukas Bank | Lukas e–Konto | 10 |
| Multibank | Multikonto | 7 |
| Fortis Bank | Srebrny | 6 |
| BGZ Integrum | Konto Integrum | 6 |
| Fortis Bank | e–Pakiet | 5 |
| Citibank | CitiKonto | 4,5–6 |
| ING Bank Śląski | Konta z Lwem | 4,5 |
| BPH | Sezam | 4,2–7,2 |
| BZ WBK | Konto24 | 4–5,5 |
| Pekao SA | Eurokonto WWW | 4 |

*Jak widać, banki wirtualne powoli tracą pozycję liderow, jesli idzie o wysokość odsetek. O ile jednak nie dziwi wysokie oprocentowanie w mało znanym LG Petro Banku (chce przyciągnąć klientow), to 12% u giganta Pekao BP musi szokować. Zwłaszcza, jeśli porownamy to z innym olbrzym – Pekao BP.*

w stosowne pole formularza. O ile w WBK potwierdzenia tego typu wymaga jedynie przelew na obce konto, to w Pekao SA dotyczy każdej operacji, łącznie w wysyłaniem wewnętrznej poczty.

❷ RSA SecurID firmy RSA Security (Lukas Bank, VW Bank Direct) – token generuje zmieniający się co 60 s ciąg cyfr, które wpisujemy w odpowiednie pole. Bank sprawdza ich poprawność dzięki synchronizacji swojego zegara z zegarem urządzenia.

❸ ActiveCard Plus firmy ActiveCard (PEKAO BP) – używany jest podczas logowania do systemu – ciąg cyfr podawany przez bank zamieniany jest na odpowiedz wpisywaną na stronie WWW. Token służy także jako generator haseł jednorazowych podczas autoryzacji operacji przez telefon.

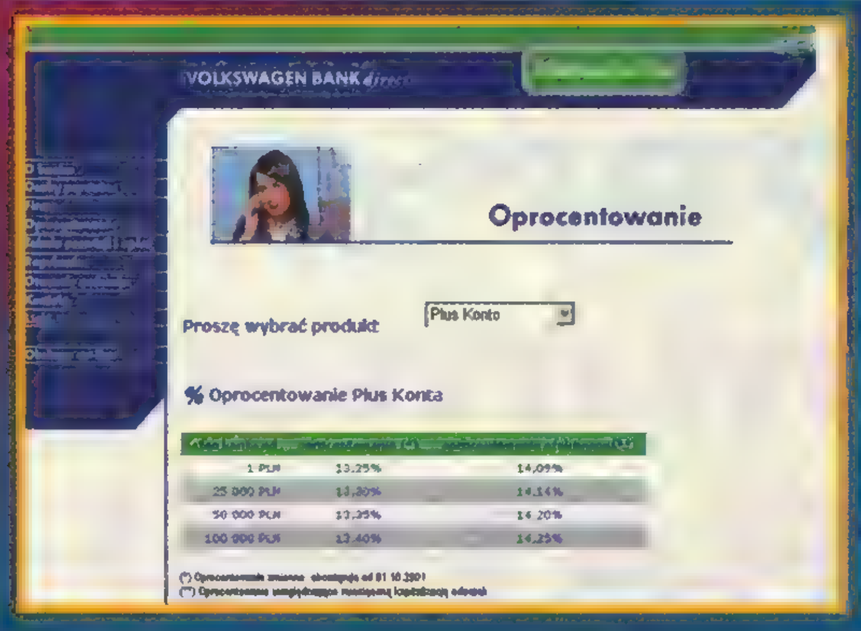
## Wirtualne banki

Inteligo – oferuje serwis najlepszy technicznie. Na stronie WWW mamy do dyspozycji dość bogatą paletę środków – zlecenia stałe, deklaracje odbiorców, usługę EmailMoney (podajemy jedynie e-mail odbiorcy, a bank ustala z nim resztę danych potrzebnych do zrealizowania przelewu) oraz QuickMoney (szybki przelew pomiędzy różnymi rachunkami Inteligo). Można także zamówić obszerny serwis SMS – najdroższa wersja (6 zł) oferuje m.in. informacje o saldzie, przesłanie pełnego numeru rachunku czy też powiadamianie o każdej przeprowadzonej transakcji (SMS dociera w ciągu kilku sekund od akceptacji karty przez sklepowy terminal). Minusy to brak możliwości darmowych wypłat w bankomacie (w sieci Euronet – 1,69 zł za transakcję, pozostałe bankomaty 4 zł), płatne przelewy oraz stosunkowo drogi serwis SMS.

*Także krajowy potentat udostępnił swój oddział internetowy. I to całkiem nieźle oprocentowany!*

# Banki www

**Bank bez oddziałów. Bank wirtualny. Bank internetowy. Całkowite zaprzeczenie solidnej instytucji z okazałą siedzibą. Nie karmić bankiera! Znacie to? Bank wygodny, wydajny... No dobra, wszystko cacy, ale czy to wszystko znaczy – bank bezpieczny?**




mBank – jego ofertę podzielono na dwa elementy: wyżej oprocentowany eMax (konto bez możliwości dokonywania dowolnych przelewów i bez eKart) oraz w pełni funkcjonalne choc niżej oprocentowane eKonto. Siermiężna strona WWW oferuje niewiele funkcji (być może w chwili gdy to czytacie, została w końcu poddana dawno obiecywanym modyfikacjom) do tego brak potwierdzania transakcji przez SMS (ma być). Ale jest tanio – prowadzenie rachunku, przelewy i wypłaty z Euronetu za darmo. Od pierwszego października jest możliwość korzystania z wirtualnej karty płatniczej (e-Karty) do zakupów w Internecie. Wydanie jej kosztuje 20 zł, użytkowanie jest bezpłatne, można zamówić powiadamianie przez SMS o wszystkich operacjach (3 zł, dotyczy TYLKO tej karty, nie Visy Electron). Do tego na oficjalnym forum www.cafe.mbank.com.pl pracownicy banku fachowo (no powiedzmy, dość fachowo) odpowiadają na pytania użytkowników.

VW Bank Direct – dość dziwny bank, jak na razie funkcjonujący chyba jedynie jako „skarbonka" – w życiu codziennym przeszkodzi brak kart do rachunku. Nie zapłacimy więc pieniędzmi z konta za zakupy ani nie podejmiemy ich z bankomatu. Można tu jedynie wykonywać przelewy. Owszem, karty mają pojawić się w najbliższej przyszłości, jednak kiedy – nie wiadomo. Jako jedyny spośród „wirtualnych" bank ten oferuje lokaty o oprocentowaniu zależnym od wpłaconej gotówki. Oferta VW przeznaczona jest więc dla bardzo ograniczonej grupy klientów, obowiązkowo dysponujących drugim, tradycyjnym kontem.

**Pooh**

## Oferta banków wirtualnych

| Bank macierzysty | Bankgesellschaft Berlin (Polska) | BRE Bank | VW Bank Polska |
|---|---|---|---|
| Bank internetowy | Inteligo | mBank | VW Bank Direct |
| Adres | inteligo.pl | mbank.com.pl | vwbankdirect.pl |
| Min. mies. wpływ | – | – | – |
| Prowadzenie konta /dostęp przez WWW (mies.) | 0 zł | 0 zł | 0 zł/3 zł |
| Karta podstawowa – opłata roczna | Visa Electron – 0 zł | Visa Electron – 0 zł | brak kart |
| Wypłaty bez prowizji | nie | tak – Euronet | nie dotyczy |
| Dostępne karty | Visa Electron | Visa Electron/Visa Gold | brak kart |
| Dostęp przez... | | | |
| Telefon | 0 zł | 0 zł | 0 zł |
| WAP | 0 zł | 0 zł | niedostępny |
| SMS | 0 zł do 5,99 zł | 0 zł | niedostępny |
| Przelewy | | | |
| Przelew WWW | 0,99zł | 0 zł | 0 zł |
| Przelew ze zlecenia stałego | 0,99 zł | 0 zł | 0 zł |
| Zabezpieczenie dostępu | login/hasło, hasła jednorazowe | login/hasło, hasła jednorazowe | login/hasło, token RSA SecurID |
| Podpis cyfrowy | brak | brak | brak |

# Kompendium Wiedzy 4

KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji SECRET SERVICE, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki, nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział KONIEC WIEKU, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale HARDWARE staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale INTERNET zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER-ach oraz poradnik, jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzuciliśmy 50 stron Kombat Korner!!! i wiele imadeł – w tym Barldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w KOMPENDIUM WIEDZY zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu NEON GENESIS EVANGELION oraz coś ekstra – pierwszy polsko-japoński słownik Sailor-Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać – wyślij kupon z zamówieniem ze strony 128.

**416 stron**

**za 19,90**

**+ 4,60 koszty wysyłki = 24,50**

***Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 128***

# Prenumerata

## Zasady Prenumeraty:

SECRET SERVICE

**można zaprenumerować na rok**

*Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 128). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.*

*W roku ukazuje się 11 numerów. Prenumeratorzy otrzymują Secret Service w tym samym tygodniu co kioskarze.*

*W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer (0-22) 620-20-44 w. 385 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰). Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

**Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca, dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem, czyli np. płacąc w styczniu jako pierwszy otrzymuje się numer marcowy.**

# Prenumerata Secret Service

***Cena rocznej prenumeraty***

**79,⁰⁰ zł**

**1 numer GRATIS!**

# Kompendia Wiedzy

## Zasady zamawiania:

*Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.*

*Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.*

| | | |
|---|---|---|
| **KOMPENDIUM 1 BIS** | **- 11,90 + 4,30 =** | **16,20** |
| **KOMPENDIUM 2** | **- 11,90 + 4,30 =** | **16,20** |
| **KOMPENDIUM 3** | **- 13,90 + 4,30 =** | **18,20** |
| **TRYLOGIA** | **- 33,50 + 5,70 =** | **39,20** |
| **KOMPENDIUM 4** | **- 19,90 + 4,60 =** | **24,50** |

**W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90**

# Archiwalia

## Zasady zamawiania:

*Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.*

*Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 128) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.*

*Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.*

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: (0-22) 620-20-44 w. 385 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

## PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

| | |
|---|---|
| 1 szt. – 1,90 | 6 szt. – 4,50 |
| od 2 do 3 szt. – 2,60 | od 7 do 9 szt. – 5,40 |
| od 4 do 5 szt. – 3,50 | |

**Przekazy prosimy kierować pod adresem:**

**SECRET SERVICE**
**00-800 Warszawa 66**
**skr. poczt. 21**

NEO'02 3.50 zł
NEO'03 3.50 zł
NEO'04 3.50 zł
NEO'05 3.90 zł
NEO'06 3.90 zł
NEO'07 3.90 zł
NEO'08 3.90 zł
NEO'09 3.90 zł
NEO'010 3.90 zł
NEO'11 3.90 zł
NEO'12 4.50 zł
NEO'13 4.50 zł
NEO'14 4.50 zł
NEO'15 4.50 zł
NEO'16 4.50 zł
NEO'17 4.50 zł
NEO'18 4.50 zł
NEO'19 4.50 zł
NEO'20 4.50 zł
NEO'21 4.50 zł
NEO'22 4.50 zł
NEO'23 4.50 zł
NSS'68 5.00 zł
NSS'69 5.00 zł
NSS'70 5.00 zł
NSS'71 5.00 zł
NSS'72 5.00 zł
NSS'73 5.00 zł
NSS'74 5.00 zł
NSS'75 5.00 zł
NSS'76 5.00 zł
NSS'77 5.00 zł
NSS'78 5.00 zł
NSS'79 5.00 zł
NSS'80 5.00 zł
NSS'81 5.00 zł
NSS'82 5.00 zł
NSS'83 5.00 zł
NSS'84 5.00 zł
NSS'85 5.00 zł
SS'86 5.00 zł
SSCD'86 10.00 zł
SS'87 5.00 zł
SSCD'87 10.00 zł
SS'88 5.00 zł
SSCD'88 10.00 zł
SS'89 5.00 zł
SSCD'89 10.00 zł
SS'90 5.00 zł
SSCD'90 10.00 zł
SS'91 6.00 zł
SSCD'91 12.00 zł
SS'92 6.00 zł
SS'93 6.00 zł

10 zł

**PEŁNA WERSJA GRY**

**HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2**

**W SUPERCENIE**

**zamów numer SS CD 86 w archiwaliach**

**pamiętaj o kosztach przesyłki**

**Uwaga Instytucje!**
**Secret Service**
**można zaprenumerować również poprzez katalog „Prasa w prenumeracie RUCH"**

**UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!**

**To są kupony do zamawiania!**
**(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)**
**Wytnij lub zrób kserokopię**

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 95**

## PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika SECRET SERVICE

## ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery **NSS** i **SS**:

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 |
| 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 |
| 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | | | | |

Zamawiam następujące numery **SS CD**:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 86 pełna gra HOMM 2 | 87 | 88 | 89 | 90 | |
| 91 | | | | | |

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

**Numer Klienta**

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 95**

## PRODUKTY FIRMOWE

| KOSZULKI | M | L | XL | XXL |
|---|---|---|---|---|
| 3 | — | ☐ | — | — |
| 7 | — | ☐ | — | — |
| 9 | — | ☐ | ☐ | — |
| 10 | ☐ | ☐ | ☐ | — |
| 14 | — | ☐ | ☐ | — |
| 18 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 19 | ☐ | — | — | ☐ |
| 20 | — | — | ☐ | ☐ |

| BLUZY | M | L | XL | XXL |
|---|---|---|---|---|
| 11 | — | — | — | — |
| 15 | ☐ | ☐ | — | — |
| 17 | — | — | — | — |
| 21 | ☐ | ☐ | — | — |

**PLECAK**

23 Plecak czarny —

24 Plecak szary ☐

**INNE**

12 Torba —

**Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc**

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

**Numer Klienta**

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 95**

## KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1**
**11.90 + 4.30 = 16.20** ☐

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2**
**11.90 + 4.30 = 16.20** ☐

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3**
**13.90 + 4.30 = 18.20** ☐

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4**
**19.90 + 4.60 = 24.50** ☐

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA**
**K1 + K2 + K3** ZA CENĘ **39.20** ☐

Zamawiam nast. numery NEO:

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | | | | |

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

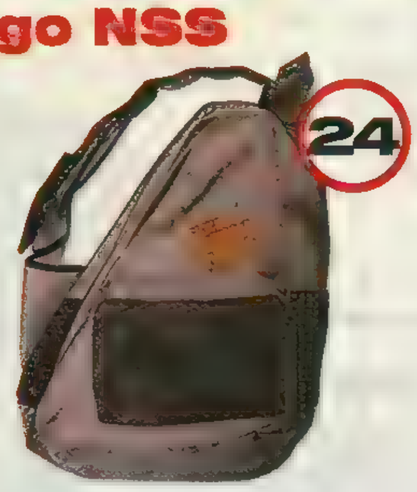
**Numer Klienta**

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

# Produkty firmowe

## Plecak „TRÓJKĄTNIACZEK“ z logo NSS




**74.40** *Cena zawiera koszt przesyłki*

## Kultowy Bawełniany T-Shirt! z logo SS

PRAWIE DARMO!

**19.90**

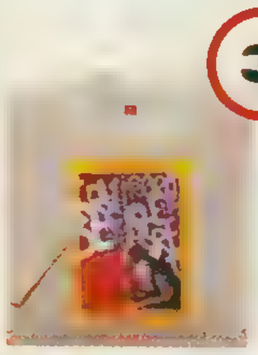
## Bluzy

SUPER CENA

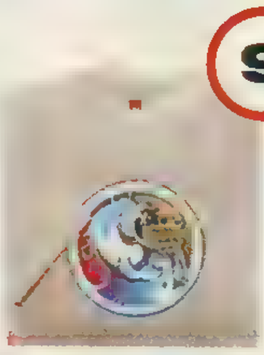
**39.90** ~~62.50~~

**109.90**

## Bawełniane T-shirty



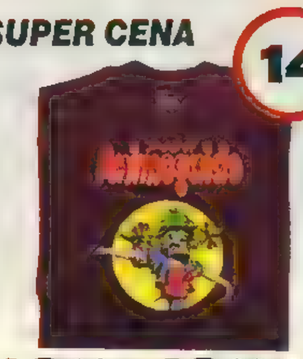

**19.90**




**29.90**

**42.00**

SUPER CENA




**19.90** ~~42.00~~

**44.90**

**44.90**

**44.90**

**Produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!**

Adres dla klientów robiących zakupy w redakcji.

**ProScript Sp. z o.o. Warszawa, ul. Grzybowska 77, pokój nr 434 (4 piętro)**

**W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.**

# Filmowy konkurs rozstrzygnięty!!!

***Oto nadszedł czas szczęśliwego rozwiązania! Kolejny raz okazało się, że na naszych Czytelnikach możemy polegać. Kilogramy listów, które zalały redakcję, uniemożliwiały prawie wejście do pokoju. Udało się jednak przebrnąć przez mnogość kartek pocztowych, widokówek i wszelkiej twórczości dowolnej. Uff!***

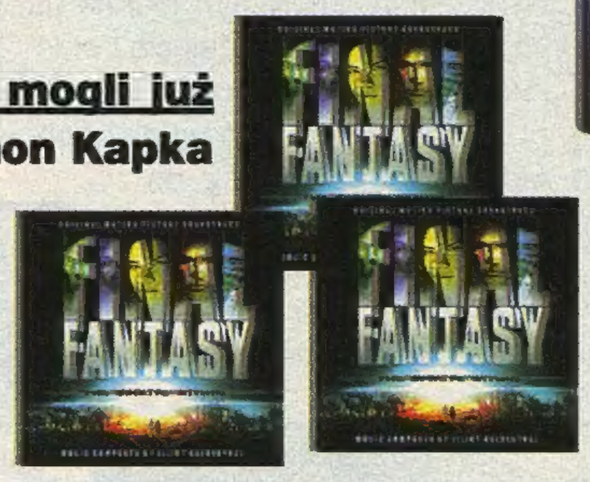
***Z zadowoleniem przyznajemy, że prawidłowych odpowiedzi przyszła cała masa, a sierotka (Zulus) wylosowała spośród nich nagrodzonych szczęśliwców. Oto oni:***

**<u>Zegarek firmy Seiko trafi do:</u> H. Majewski z Katowic.**

**<u>Domową filmotekę o kasety „Matrix" powiększą:</u> Piotr Żołpa z Lublina, Joanna Stramek z Torunia, Piotr Piekarski z Warszawy, Przemysław Posiadło z Częstochowy i Krzysztof Napierski z Mławy.**

**<u>Koszulki z logo filmu „Final Fantasy" pojadą do:</u> Mileny Malec z Janikowa, Rafała Płoszaja z Warszawa i Mariusza Rycińskiego z Bytomia.**

**<u>Muzykę z filmu na płytach kompaktowych będą mogli już niedługo słuchać:</u> Paweł Solecki z Koszalina, Szymon Kapka z Biłgoraja oraz Paweł Wojsław z Lisiej Góry.**

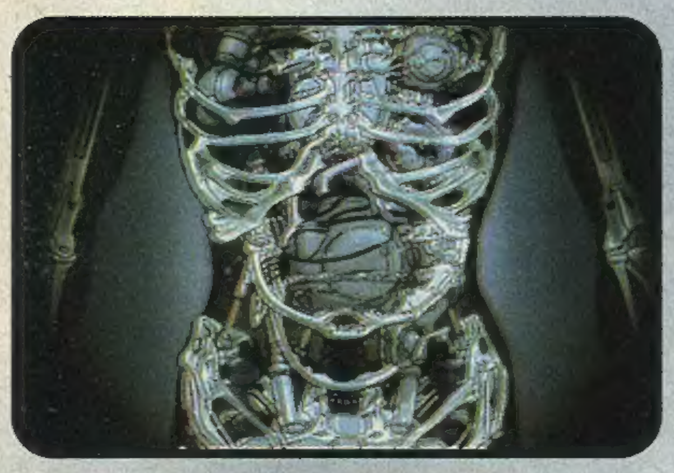


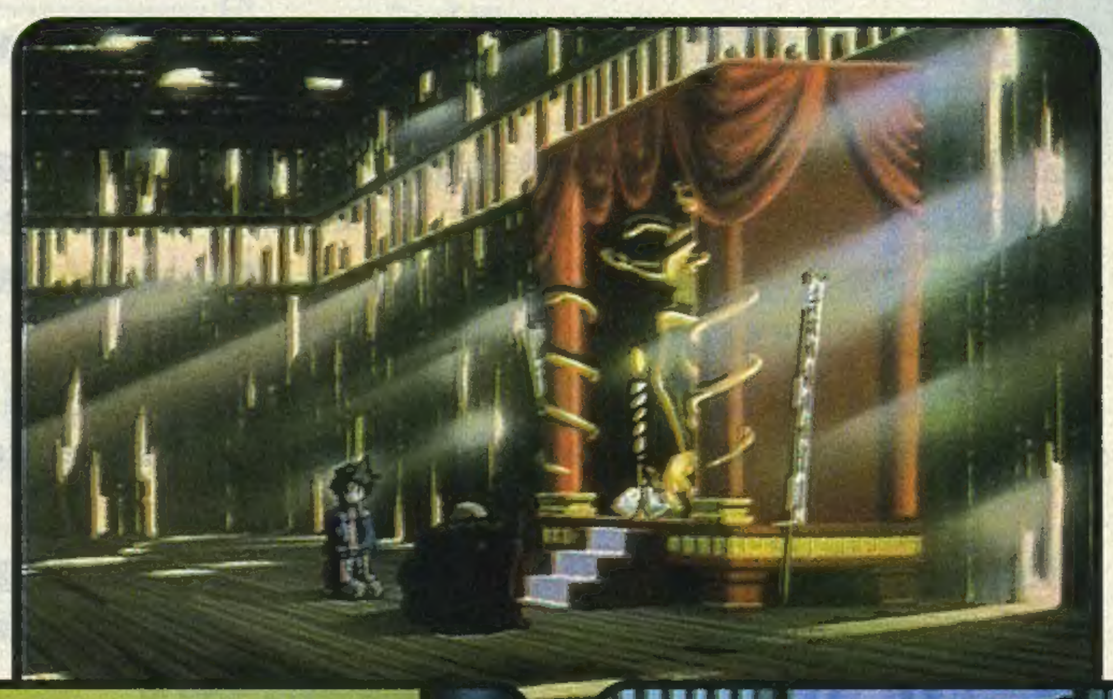

**Zwycięzcom gratulujemy!**

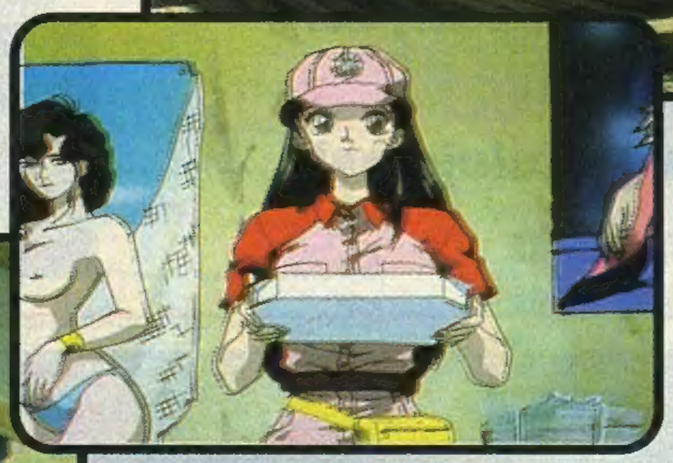
**Mit Pinokia, pajacyka, który chciał być człowiekiem, wciąż funkcjonuje w kulturze, nawet jeśli sama bajka jest już prawie zapomniana. Ale w XXI wieku zamiast chłopca z drewna prędzej wyobrazimy sobie dziewczynkę, przekonaną, że jest... robotem!**

# Key The Metal Idol

Tokiko Mima, zwana też Key, wśród swoich szkolnych koleżanek ma ugruntowaną opinię osoby, u której nie wszystko pod sufitem funkcjonuje właściwie. No bo i co tu powiedzieć o dziewczynce, która uparcie twierdzi, że jest robotem? A jeszcze te jej wylegiwanie się na słońcu pod pozorem „ładowania baterii" albo ostentacyjne łykanie pastylek z dziwnego pudełka z lampkami i wskaźnikami... Przecież tego nikt przy zdrowych zmysłach nie może brać poważnie. Zwłaszcza w czasach, gdy badania nad robotami ciągle są w powijakach! Ona jednak wie, co mówi. Dziadek Key, a właściwie stwórca – Murao Mima, objaśnił ją, że co roku przenosi jej umysł do coraz doroślejszego ciała, aby w oczach koleżanek wydawała się „dorastać" i nie różniła się od innych.







## Wyścig z czasem

Murao Mima był jednym z pionierów badań nad robotyką. Ich wyniki wstrząsnęły nim jednak na tyle, że porzucił swe zajęcie i przeniósł się na prowincję. Tylko że przeszłość nie daje o sobie zapomnieć. Doprowadzony do śmierci przez byłego wspólnika, pozostawia wiadomość. Jeśli Key chce zostać człowiekiem, musi zdobyć... 30 tys. przyjaciół! Czas jednak ucieka, a bez specjalnych zabiegów jej ciało już wkrótce przestanie funkcjonować.

Key wyrusza do Tokio. Tam spotyka dawną koleżankę ze szkoły – Sakurę. Z jej pomocą próbuje wymyślić sposób na zdobycie tej masy przyjaciół. Najpewniejszą drogą wydaje się kariera piosenkarki. Sakura uzyskuje pomoc swojego dobrego znajomego Tataki Schuuichi, prezesa fanklubu najpopularniejszej wokalistki Japonii – Utsuse Miho, artystki, która w trakcie swoich występów dokonuje nadludzkich wyczynów, a jej przeszłość i życie osobiste okryte są mgłą tajemnicy.

Ale każdy krok Key śledzi dawny asystent doktora Murao. Napotkany przypadkiem mnich stara się przekonać do porzucenia planów. W tle zaś wielka prezes korporacji Ajo Heavy Industries prowadzi, przez swego bezwzględnego współpracownika Siergieja, badania nad robotami kierowanymi myślami człowieka. I nie przejmuje się przy tym bynajmniej żadną etyką. Wszystkie te postacie stanowią część tajemnicy, która okrywa przeszłość i przyszłość Key.

## Z Archiwum X

„Key The Metal Idol" jest serią o wielu obliczach – czasem wydaje się twardym SF, to znów horrorem albo opowieścią w rodzaju „Z Archiwum X". Motyw bladej, introwertycznej dziewczynki nie jest w anime rzadkością, ale tu jest rozegrany wręcz ostentacyjnie, nieraz do granic irytacji widza. Od ekranu nie pozwala się jednak oderwać wielowątkowa akcja, szeroki wachlarz postaci drugoplanowych, a przede wszystkim zmienne tempo opowieści. Chociaż seria koncentruje się na psychice i motywach działania głównych bohaterów, leniwy przebieg wypadków potrafi przyspieszyć w dramatycznych scenach walki. Co najbardziej wbija się w pamięć widza, to budowanie nastrojów – od słodkich i lirycznych, poprzez naładowane podskórnym dramatem (koncerty Miho) lub niejasną filozofią (Tsurugi Hikaru), pokazy siły i brutalności (Siergiej), aż po mroczne motywy związane z Ajo Jinsaku. Co prawda, na tle tych postaci drugoplanowych sama Key wypada niezbyt wyraziście, może zbyt mechanicznie, ale pamiętajmy, że Pinokio też był jakiś taki... drewniany.

**Pejotl**

*Wydanie angielskojęzyczne:*
**Pioneer/Viz Video 1997**
*Scenariusz i reżyseria:*
**Hiroaki Sato**
*Projekt postaci:* **Kunihiko Tanaka**
**15 odcinków**
*odc. 1–13 po 30 minut,*
*odc. 14 i 15 po 90 minut*

# Konkurs

## Uwaga mistrzowie kierownicy!

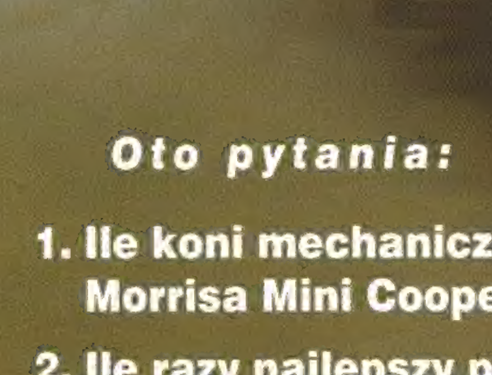
**Tym razem coś dla Was. Secret Service wraz z CD Projekt i firmą Logitech ogłasza konkurs ze wspaniałymi nagrodami.**
**Nagroda główna – opisywana w tym numerze kierownica MOMO.**
**Nagroda druga – mysz optyczna.**
**Prócz tego do rozlosowania pozostaje 15 gier RALLY TROPHY.**
**Jak na takie nagrody przystało, konkurs dotyczył będzie właśnie anonsowanej u nas w „Na pięć minut przed" gry RALLY TROPHY. Na konkursowe odpowiedzi czekamy do 1 grudnia.**

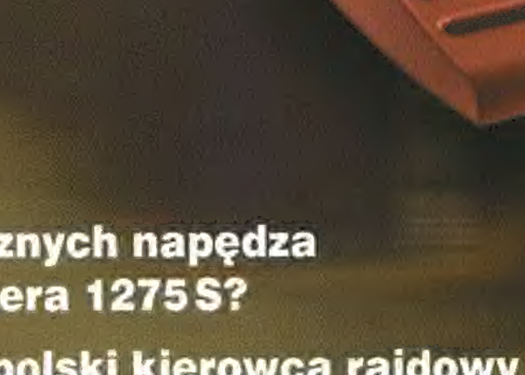
Odpowiedzi prosimy wysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych pod adresem: Secret Service skr. poczt. 21 00–800 Warszawa 66

*Oto pytania:*

1. **Ile koni mechanicznych napędza Morrisa Mini Coopera 1275S?**
2. **Ile razy najlepszy polski kierowca rajdowy Sobiesław Zasada został mistrzem Europy?**
3. **W którym roku w rajdzie Monte Carlo brał udział (poza konkurencją) i dojechał do mety Fiat 126p z polską załogą?**

***Życzymy szczęścia!***
***Redakcja***





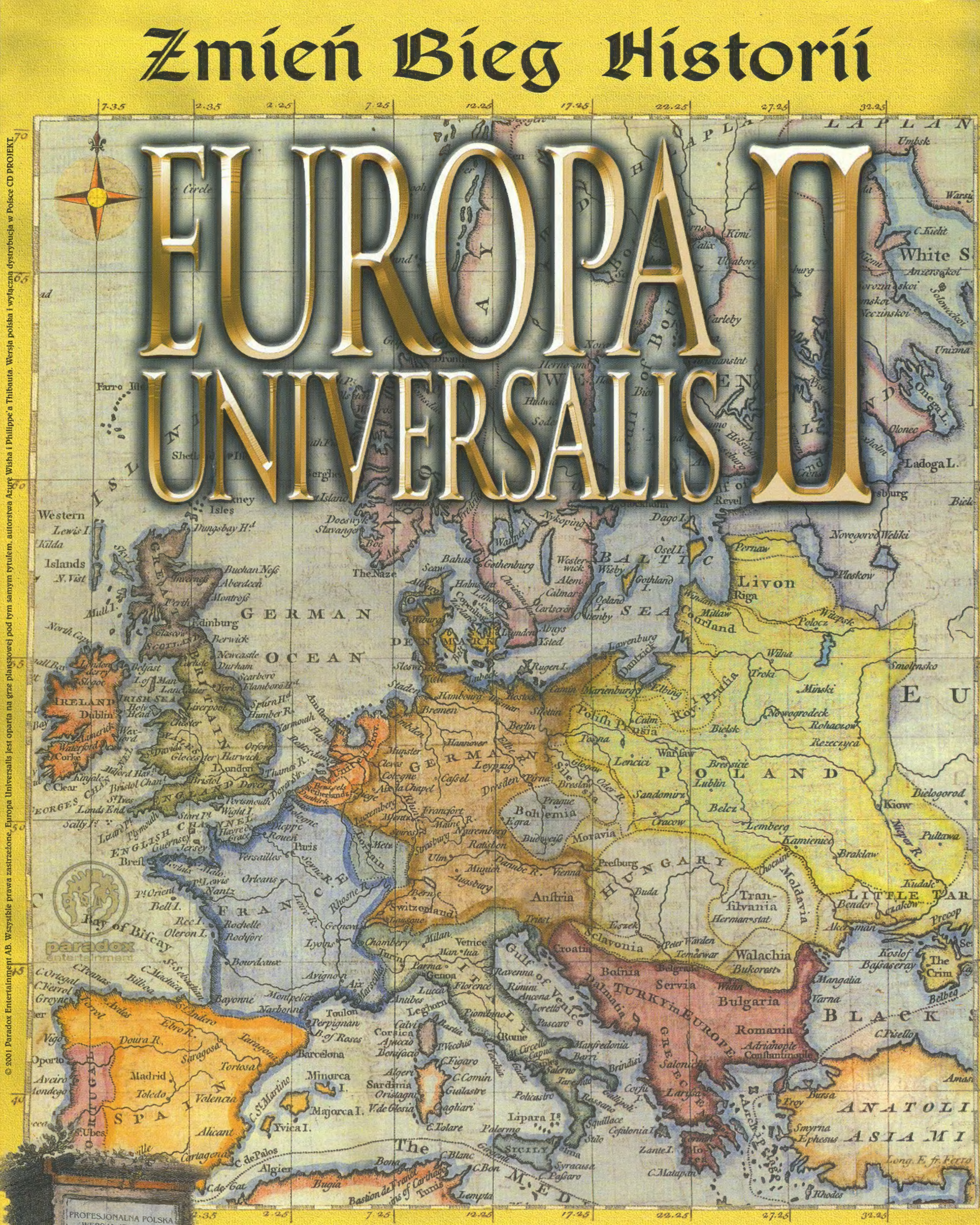
**Rally Trophy**

www.rallytrophy.com

Bugbear JoWooD CDPROJEKT SECRET SERVICE Logitech

# Zmień Bieg Historii

# EUROPA UNIVERSALIS II




Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określanej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowych nacji do wyboru, 120 nowych prowincji, 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misjonarze", pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek" ułatwiający poznanie tajników gry, nawet początkującym fanom strategii. To tylko niektóre z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

© 2001 Paradox Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Europa Universalis jest oparta na grze planszowej pod tym samym tytułem, autorstwa Azure Wisha i Philippe'a Thibauta. Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CD PROJEKT.